

感谢您下载并阅读**NZLOGIN.COM**制作的电子杂志
以下是 **2004** 年我们将为您提供的电子杂志列表
希望大家在享受阅读乐趣的同时多多支持我们的网站

瑞丽服饰美容
瑞丽可爱先锋
瑞丽伊人风尚
电影世界
昕薇
Hope
当代歌坛
青年文摘
大众汽车玩家
名车志
大众软件
微型计算机
新潮电子

大陆PS2主机12月20日发售，定价1988元人民币!!

2004 1

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

神游

轻巧灵活快乐体验
细致入微通透解析

-iQue评测报告-

中国大陆第一台
产权完备的主机
电子游戏软件的
独家权威软硬件深入评测



赠 恶魔城暗黑十字项链

杂志+VCD+精美赠品 特价 9.8元

电击收藏
龙珠Z2的精彩打斗
山脊赛车进化真谛
乱世的侍道至尊
最终幻想在线新物语

神游软硬件威力全面细化分析
PS2中国上市新闻发布会盛况直击
鬼武者无赖传全面开机

无双报道 最终幻想XII
海量图片与禁忌情报启动

怒涛攻略
狂野历险AlterCode:F
急速通关&研究

惊险连载:尸人&玻璃蔷薇
最终完结篇

零·红蝶
古怪皆神村的逃生手册

SD高达G世纪A
流程热血攻略

科普园地 老夭语硬件道场推出特别喧哗号!
背水一战的索尼VOL.1 出井的精神与久多良木的考验

通过编写插件强化烧录软件，烧录卡新功能考研!
可以DIY的开放式架构烧录软件

PlayStation®2

天苍 凌

天苍 茧





这里会有人在吗…。

我不知道…。



"PlayStation 2"专用游戏/恐怖动作冒险

『零～红蝶～』

2003年11月27日发售

统一售价：6,800日元

那里没有任何生命的迹象
只有令人毛骨悚然的恐怖气息



「凌…我、好冷…」
灵感超常的"茧"，
逐渐受到村中弥漫着的
邪气的侵袭。



「这是…什么…」
村民们都变成了，
被囚禁在
恐怖仪式中的亡灵。



「双胞胎回来了…」
村中隐藏着
多起被诅咒的不幸事件，
怨灵们对姐妹二人
究竟有何事相求呢？

令人垂涎三尺
数量限定 的限定礼包



数量有限抢先入手
影像DVD&豪华手册

※目前，日本的游戏专卖店正在举办免费赠送收录《零～红蝶～》精彩影像DVD的活动，由于数量有限，所以先到先得送完为止。



『零～红蝶～』印象CD
「蝶」天野月子
好评发售中
PCCA-70051/￥1000日元

恐怖的含义在此升华！

TECMO
http://www.tecmo.co.jp



电软六人手记

编辑手札

不知大家对目前的杂志安排有何看法，在填写我们随刊夹带的调查表的同时，希望广大读者也能给我们来信，提出更好的建议，以利《电软》在内容上更快提高。最后希望大家对本期杂志能够满意。



风林



北京的冬夜容易让人沉睡，让人无法抗拒烘烘暖意。扬腿，蹬开焐了一宿的棉被，摸黑跌撞着找寻洗手间的闪灯开关……一通方便后，无意抬头发现才凌晨五点多一些，我当然不顾寒气鄙视，蜷着身子“吱溜”钻回了可以依赖的被窝。在一冷一热的转换瞬间才真的体会到了幸福的味道。

很不情愿被一些念头强迫打扰。睡意渐渐被驱赶，就算自己怎么努力去睡，却只能越来越清醒。是昨天想的太多了？有心事而睡不着是不是应该很正常？不敢想，现在应该尽快地睡去才对。现在如果坐起来点上一支烟回味这段故事，应该会使自己理性很多。可惜，烟卷的残香对我无法散发诱惑。

当习惯了在凌晨一两点钟与人作话，生活的步调随着另一个人逐渐改变的时候，或许是另一种新生活的开始。

我想，我不会让你和我只是擦肩而过。

2003年圣诞，是新生活的开始，是旧生活的句点，也是我一生最大的赌博。这次的赌注，是我的选择。



天天



■神游机在编辑部里引起不小的骚动，同事们都认为神游的最可宝贵之处是“全中文(配音)”。游戏的汉化工作，行家们完成得基本令人满意，游戏的可玩度皆非常之高。

■天语将入手自己的神游机，意在圆掉五年前的N64之梦。

■报告一条内部消息，未经证实。神游科技公司，正欲“招安”，听说已经和施大哥等汉化或模拟界的达人们取得了联系，但是似乎……

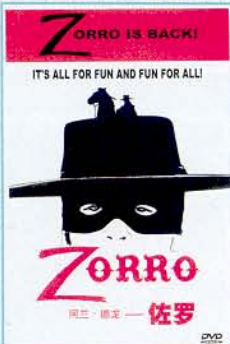
■神游，还是神游？呵呵，PS2也快进来了，天语也很期待大家都能玩到看得懂的游戏。希望索尼能拿出任天堂发卖神游机这样的诚意吧！

■形体再造计划始动，电影计划全面终止。告别电脑，改耍哑铃。

■美国“飞虎队”老人来到中国——陈纳德将军、驼峰航线以及飞虎队员的传奇往事，总是让我们受到感动。



宇部



●终于拿到神游机，其低廉的定价让人感觉确实非常体贴我国的玩家。软件的汉化也很彻底，游戏品质毋庸置疑。强烈推荐！

●苦练了近半个月mariokartGC的时间模式，觉得成绩不错。后来看到最新《FAMI通》编辑的最快记录，真的好有挫折感。不过想想时间还是没有白白浪费，毕竟从不断地自我挑战中得到了莫大的快乐，哪怕只是1%秒的进步也值得庆祝。

●由于其它原因，马里奥吉他曲跳票至下期放送，请读者见谅。

●《佐罗》DVD入手，本片三亮点：冷酷刚毅的阿兰德龙，拉丁风格动听的主题歌和童自荣老师的配音。



PERFECT

●大陆PS2发售日确定、编辑部收到神游机……这些事我不想多说，反正其他同事也会给大伙一个交代。

●最近很少接触DVD，惟一一部留下印象的影片是无间道2。自己总是想不通为什么电影里的黑社会能如此猖獗，如此肆无忌惮，要是自己生活在那样的环境里恐怕就没法享受游戏的闲情了。无间地狱也是一种折磨！

●德芙榛子夹心巧克力是“神样”食品，我现在已经控制不住自己了，几乎每天都要买一块解馋。总听别人说吃巧克力会发胖，不知对我是否适用。



●我又在临近截稿的时候写手札，工作拖到最后一起做是很痛苦的——

●忘记买FF的WM了，这个失误让我无法原谅自己——

●本期新闻眼依旧猛料如云，大家请关注——



星尘大海

■《零·红蝶》恐怖感极高，又一个经典系列就此诞生，《MISSING PARTS'SIDE A》的完美画面让人回味无穷，L2键狂按中。SDGGA因为组织上的规定，接触不能，不知道是什么。27日之后的大作潮令人眼花，选购游戏时大家也小心了。

■《THE MOMENT OF TOGETHER》原版进行中，接受教育＋补课。

■《音乐难得有奇遇》入手，《飞鸟&鱼》令人感动。

■购入高达0087第一季，没想到附录了一部1991年的MOVIE，超值期待第二季！！！

■居住环境如图自指，升值期待。

■最近脑中默念句：“读者始终是上帝”。





MASCAR

■指环王3即将上映，2代的白金加长版也已上市。此次RD和JQ走了不同的路线，RD做了一个豪华包装，有些地方要炒到150以上，JQ则是比较普通的包装，本人买了后者。

■前线任务4即将发售，同时ONLINE版预定明年2月，有条件的话，将在电击收藏中为大家奉献更多的家用主机网络游戏。

■本期特别推荐游戏——《大众高尔夫4》

■感谢天津小将卢彦，不仅为自己的球队赢得了生存的机会，还把重庆力帆这种球队踢出中超，但愿这个内藤永远从中国足坛消失。





封面：忍KUNOICHI

GAME INDEX

半月刊　每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京安外邮局75信箱
邮编：100011
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：（010）64472177
64472919
广告部电话：（010）64472180
广告制作：（010）64472190
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：9.8元

GAME SOFTWARE 电子游戏软件 VOL.125 2004/1 CONTENTS

激荡报道 大陆版PS2正式发表

索尼北京发布会公布大陆PS2细节，1988元高档价位引发玩家质疑

索尼大陆版PS2确定12月20日发售

本刊北京专讯（记者：彩火）2003年11月下旬，PS全球官方网页上，不知不觉地增添了CHINA分区，虽然目前PlayStation的中国官方主页尚未开通，但我们业已惊奇地发现，中国在SCE的战略地位中，已经与日本、北美和欧洲平起平坐了！

2003年11月28号下午3点，PlayStation2电脑娱乐系统中国上市记者招待会召开，索尼官方正式向媒体宣布，当今家用数字互动娱乐平台的王者，终于将要打开全球最后一块沃土的大门，把自己的拳头产品，推向中国这块潜力巨大并深不可测的消费市场。


↑索尼方面的服务小姐会为参加试玩的来宾和记者提供各种帮助。

在北京东单东方新天地，地下一层的电影院6厅中，由索尼（中国）有限公司董事长正田 弘，和索尼电脑娱乐公司（SCE）副总裁兼首席运营官佐藤明等官方高级行政人员的贺词下，中国版HPCHX-50009型PS2正式向媒体显露真身。主机外观同本刊2003年24期新闻栏目预测结果恰好相符，采用丝缎银为主色调。（主机价格、附送配件等详细情况，请参看下方表格）

本次新闻发布会，可谓中国游戏业有史以来，规模最大，受邀媒体范围最广的重量级媒体见面会，中国新闻出版总属，音像电子和网络出版管理司副司长寇晓伟也应邀出席了发布会，而在被邀请的媒体名单中，人民日报等多家国内传媒巨头也是榜上有名。而在足足可以容纳300人以上的电影厅中，早已人满为患，不少媒体记者不得不站列一边，旁听发布会实况。


↑图为日本SCE将大陆版主机交于索尼中国PS本部的瞬间。



↓发布会前台，记者经过这里才能进入会场。


↑大家争相与索尼的电玩吉祥物合影。

大陆版PS2主机规格概要

型号	SCPH-50009（丝缎银色）
上市日期	2003年12月20日
建议零售价	人民币1,988元
兼容格式	Playstation2格式的CD-ROM及DVD-ROM：NTSC/C
	Playstation格式的CD-ROM：NTSC/C
	音乐CD、DVD video（区号：6）、DVD+R/ +RW
	DVD-R/-RW（视频模式）、DVD-RM（VR模式）
附带品	模拟控制器（DUALSHOCK2）×1
	音频视频连接线×1、交流电源线×1
	模拟控制器（DUALSHOCK2）
选购附件	PlayStation2专用记忆卡（8MB）
	PlayStation2专用直立架
	PlayStation2专用（对战）多重连接器
	PlayStation2专用DVD遥控器
	音频视频连接线（音频/视频一体化）
	音频视频连接线（S视频）
	PlayStation2专用音频视频连接线（分量视频）
首发游戏	捉猴啦2(发行商:中青旅创格科技有限公司) 价格168元
	ICO古堡迷踪(发行商:北京晶合时代软件技术有限公司) 价格168元
	最后的色子(发行商:不明) 价格168元

是胜券在握还是华而不实?

与盛大的媒体关注力相反，这场一直被国内专业媒体倾心注意的新闻发布会，并未给中国版丝缎银PS2一个详细而透彻的蓝图。除了宣布12月20日的正式发售日，和主机与两款软件的具体价格得到了澄清外，我们几乎没有得到其它任何细致的消息。盛大的气氛，隆重的仪式，以及欲图推动中国电脑娱乐产业蓬勃发展的雄心，使我更加感受到本次见面会，主要还是向中国媒体宣布和展示SONY进军中国市场的决心，而不是阐释具体而实际的蓝图。其软硬件具体代理和销售方式，对外界而言仍旧是雾里探花。

本次新闻发布会并未安排提问时间，而现场宣布的主机价格等实际情况，又大多与先期国内普遍流行的预测大相径庭，这便不可避免地给这款丝缎银版PS2笼罩上了不少神秘色彩。昂贵的主机价格，使得中国行货PS2用户，不得不比美日玩家多付出近2/5的资金，这对国内玩家而言不啻一个沉重的打击，也使得中国行货版PS2在1690元的水货（改机不带原装柄的价格）面前，缺乏足够的竞争力。

不过，记者认为，鉴于国内目前短时间内不可能消失的盗版问题，SONY自然是希望较高的硬件价格来保持一定的利润。而且当今中国富有阶层的绝对数量众多，加上丝缎银版PS2卓越高贵的外观，使得SONY有理由相信，1988元的定价，正符合目前PS2在中国市场的实际情况。

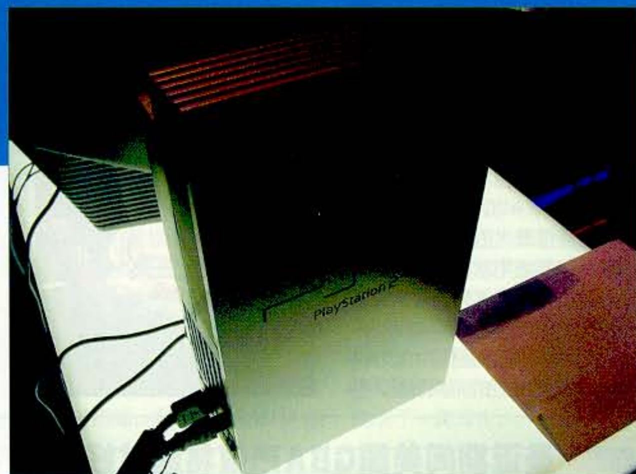
但这些政策的味道究竟是苦是甜，只有把钱揣在口袋里的消费者，和直接要与销售挂钩的经销商心中才有正确的评价。

注：有关大陆PS2的进一步分析请读者留意右页内容。

紧急企划 大陆PS2具体战略预想与分析 访谈

大陆PS2定位非玩家！挖掘新鲜购买力、培养正版意识，索尼着眼未来！

索尼在11月28日召开新闻发布会，公布了大陆版PS2的发售日、定价等基本情报。但是有关大陆PS2的流通渠道、兼容情况等具体问题并没有说明。为了尽可能地解答玩家心中的迷惑，本刊再次造访了上海UBI软件公司的叶伟先生，请他从业内人士的眼光对以下问题进行作答。另外，本刊还就“大陆PS2能够完美兼容正版PS2软件”的疑问，电话询问了中国索尼的相关部门，详细情况请见下文。



记者■索尼大陆PS2的首发定价已经确定为1988元人民币，这样的价格比事先谣传的价位高出了许多，不少玩家对此表示失望。您认为这一价格对于中国市场而言是否合理呢？索尼又是基于什么标准确立的这一价格呢？

叶伟■索尼最后作出这样的决策我想并不奇怪。和神游一样，PS2在大陆也不是定位于玩家。因为现有的玩家早已拥有了PS2，并且已经习惯了使用PS2盗版，要改变这些人是困难而且吃力不讨好的。与其如此，不如重新发展一批有购买力并且能够接受正版概念的消费者成为PS系主机的拥趸，为将来的PS3打下坚实基础。

索尼的这个定价应该是参考了大陆行货索尼电子产品的均价后制作出来的，索尼的东西不太可能卖得便宜，而它所想发展的这部分消费者也不会在乎几百块钱的差价。

记者■索尼承诺今后将以每个月3款的速度推出新软件，那么我们何时才能看到像FF这样的RPG超大作呢？

叶伟■游戏汉化牵涉到很多问题，翻译只是其中一个方面。而且对于超级大作来说，质量往往比发售日更为重要。我估计超级大作的汉化至少需要再过一年才能看到，当然索尼一定会去这样做，这是毫无疑问的。

记者■大陆PS2的价格和发售日已经确定了，您认为它所面对的消费层是怎样的呢？与神游相比有何不同？

叶伟■前面我已经说了，大陆版PS2走的是和神游机完全相左的道路。神游所定位的是普通消费者，是收入不高的广泛群体，所以它才会采用已经退出舞台的N64系统。神游的概念是游戏机首先必须要廉价。

而PS2只卖给已经具有购买力的玩家，也就是说，索尼认为中国的市场是会发展的，用户的购买力是会不断上升的。在索尼看来，追求好的、流行的东西迟早会由于中国用户收入的提高而成为一种时尚，所以PS2目前能否普及不重要，重要的是在那些目前没有能力的“准买家”中打好基础，如果它能给人留下优质、时尚这类良好印象的话，等PS3推出时，这些准买家就有可能成为真正的买家。

记者■索尼在11月28日的发售会上并没有说明大陆PS2的流通渠道，您估计其特约经销店会是哪一类商店吗？比如说是大型商场，还是音像商店或者索尼自己的专卖店？

叶伟■按照索尼的习惯，PS2及相关产品应该只会在索尼专卖店和大商场的索尼专柜中出售。相信索尼也考虑过目前遍布全国各地的小卖店，但是分成方式会是一件让它非常头疼的事情，同时正版、盗版在一起销售对于索尼来讲也是很难想象的。此外，主机的价格如果太高，小卖店主的风险会过大以至于影响收益。所以他们自己的积极性也不会很高。

记者■大陆PS2的广告代理权已经由美国公司Grey Globl Group取得，那么中国玩家何时才能看到官方广告呢？

叶伟■其实我们很少在国内电视上看到索尼的广告，基本上，我认为PS2也不会打太多的视频广告。我个人的预计是索尼将把广告集中在高消费层的报刊杂志以及网络上。如果定位高端，在CCTV打广告并不是上算的选择。

记者■有互联网的消息说，索尼在大陆PS2主机以及对应软件中设置了一种特殊的防盗版装置，从而使一切盗版软件、水货软件，甚至包括从国外带回来的软件都不能与大陆主机兼容，请问该消息是否属实？

叶伟■如果大陆版主机不能那么顺畅地载入盗版芯片，这也是一件很正常的事。至于使用水货游戏的问题，索尼应该有它自己的考虑，我认为标准版大陆主机应该是不能读NTSC J、UC和PAL游戏的。

作为游戏从业人员，我还是希望玩家能够尽量多地支持原版软件，毕竟那是我们生存和创造的动力之源。我们虽然有自己的国情，但不可能永远这样坚持下去。

记者■最后一个问题，大陆PS2在12月20日就要发售了，您认为其在索尼整体战略中扮演着怎样的角色呢？

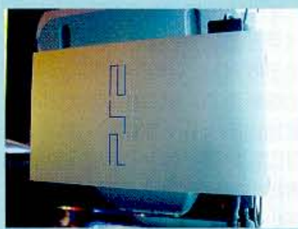
叶伟■单从主机的角度来看，PS2对索尼来说并不重要，对大陆玩家来说也并不重要，但是在战略上具有重大的意义，它将对索尼未来在华策略中起到举足轻重的作用。PS3、PSP是否要发售大陆版、什么时候发售大陆版、怎样才能在中国这个特殊的市场中找到一种合适的盈利模式，这一切信息都需要通过PS2的发售来提取。PS2本身是否成功是无所谓的，索尼能够从中了解到些什么才最为关键。

CHECK! 大陆版PS2能否完美兼容日本正版PS2游戏!?

就以上问题，记者于12月2日上午拨通了中国索尼公共关系部的电话，对方的接待人员非常客气，但是却不肯在电话中作答，理由是“询问问题的媒体太多了”！于是，在他们的建议下，记者将上述问题以电子邮件的方式发给了中国索尼公共关系部（截止12月3日下午，本刊未收到索尼回信）。在期待Mail回函的同时，本刊记者又以普通消费者的身份向产品部进行了咨询，但是得到的同样只是官方辞令的搪塞，“对不起，大陆PS2还没有上市，等到产品发售后我们会开通专门的服务咨询！”索尼产品部如是说。

根据索尼官方宣传品上的注释，大陆PS2的制式应该是NTSC/C，虽然NTSC/C也是NTSC的一种，但是能否完美兼容日本正版PS2游戏却不清楚。原因很简单，NTSC这种制式可以再细分为3.58和4.43两种，日版PS2是NTSC 3.58，通常在外包装上带有NTSC/J标志的日版正版游戏都对应3.58的N制。而假如我们将日版PS2游戏放到美版机里，就会发生不能读取或画面错乱的情况。这是因为美国的N制是4.43，因此美版PS2游戏的包装上都有NTSC/U标志。虽然目前我国的电视机差不多都是全制式，而且可以根据输入输入信号来自动选择，但能够完美显示游戏画面的大前提，却是游戏机与游戏软件的制式必须完全统一。事实上，早已发售的港台版PS2都是NTSC/J，可直接运行日版游戏。

由此可见，“大陆版PS2能否完美兼容日本正版PS2游戏”的疑问，我们还要耐心等待索尼的官方解释。





S-E与美国在线签订合作协议 第一条游戏音乐在线频道开通

本刊美国专讯　世界上第一个在网络电台上播放的专题游戏栏目将于近日启动。SQUARE-ENIX宣布，他们已经与美国在线（America Online's Radio@ Network）签订合约，在其旗下的Radio@AOL、Radio@AOL for Broadband和Radio@Netscape频道播放FF系列的经典音乐与歌曲。

美国在线(AOL)成立于80年代初期，是美国最大的网络服务运营商，其下的网络电台享有覆盖区域广、传输质量高等优势，在欧美地区的影响力巨大。

AOL Games的总经理Matthew Bromber对这次的合作非常满意，他说："在世界第一在线电台上播放世界第一的游戏音乐，这是顺理成章的事，双方势必会获得美好的收益。"

FF系列的音乐由著名制作人植松伸夫（Nobou Uematsu）制作，而植松伸夫也因其杰出的FF音乐被《时代周刊》誉为新浪潮音乐先锋。



←FF音乐制作人植松伸夫。



圣诞期间美国GBA产值将超过好莱坞 任天堂我行我素再吐狂言震惊业界

来自互联网的消息称，任天堂最近透露了GB系掌机在圣诞期间的销售预期，他们明确表示，GBA主机（含GBASP）将在美国创造15亿美元以上的销售额，而这一数字将超过任何一家美国本土电影公司的销售预期。



"GBA是整个娱乐产业都十分羡慕的产品。"美国任天堂市场及公关部高级副总裁乔治·哈里森说："仅仅由我们自己开发的游戏就多达550款，这些游戏将配合GBA主机在全世界范围展开普及。"

GBA在美国首发时的销量为40万部，比美国PS2的首发销量还要多10万台，而且其新机型GBASP也展现了更为不可思议的热销态势。根据任天堂发布的数据，目前GBA在整个游戏市场中占有38%的份额。



"次世代传媒联盟"官方主页 将于2003年12月12日正式开通

本刊讯　7月底至8月初，次世代传媒联盟开始筹划官方网页的构造，其间经过了多次大规模整改，听取了100多位热心读者的意见，并聘请专门人才制作。2003年12月12日，联盟主页将正式开通（网址是：www.vgame.cn），而与之关联的多项秘密计划也将随之展开。

次世代传媒联盟的官方网站包括《电子游戏软件》、《掌机迷》、《电击收藏》、《电玩新势力》、《动感新势力》以及由次世代传媒联盟推出的所有关联制品。读者除了可以在其中了解各种出版物的最新情报外，一些编读交流、热点推荐等小版块也将逐步完成。但是不会开办相关论坛。

在本期杂志的截稿期间，次世代传媒联盟的网站仍在调试中，12月12日联盟网站正式开通后，本刊主页也将于近期与玩家见面。



↑次世代传媒联盟的网站LOGO由象征开拓精神的红色"V"与"GAME"字样组成，VGAME即表示VIDEO GAME，也代表着"为游戏迷正名、为游戏业指路"的核心宗旨。



流通会社Digicube宣布破产 业界低迷现状波及各个领域

本刊日本专讯　由原史克威尔出资开办的流通公司Digicube于11月26日向东京地方法院提出破产申请，理由是该公司负债95亿日元，公司事务已无法正常运转。

Digicube于1996年2月成立，由史克威尔独立出资，主营业务为面向中小卖店批发游戏软件，其后还拓展到音乐CD和DVD等领域。Digicube在2000年以前的经营状况良好，2000年6月在 NASDAQ JAPAN（现HERACLES）上市。

但是随着整个日本游戏业界的衰退，Digicube的财务状况也日趋窘迫。该公司在2003年的游戏软件销量只有242万套（最终赤字27亿日元），与其1998年860万套的游戏总销量（收益468亿3800万日元）形成了鲜明对比。今年以来，Digicube的代理软件数量明显锐减，财务状况雪上加霜，最终无奈地宣布破产。而8月7日发售的PS2版《伊苏Ⅰ＋Ⅱ》则成为了该公司所代理的最后一款游戏软件。



PS3意欲实现科幻电影中的前卫生活 索尼高层称PS3包含动作感应新技术

本刊欧洲专讯　"索尼正在开发具有革命性的动作感应技术，而且这项技术将会应用到索尼的下一代家用主机上！"这是欧洲SCE副总裁菲尔·哈里森(Phil Harrison)在接受某澳洲媒体采访时透露的消息。

菲尔在采访中明确指出，索尼最近推出的PS2新类型周边Eye Toy其实就是这项新技术的实验性产品，他说："Eye Toy只是未来发展的一个路标。可试想一下，如果仅仅利用一个低成本而又高分辨率的数码摄影头，就可以把你的动作或表情传递到游戏中的话，这将给消费者带来怎样难以形容的乐趣。"

另外菲尔透露，他们还会利用该技术开发出全新的动作菜单系统，到时玩家不必亲自按键，只要在屏幕前摆摆手就可以完成各种复杂的菜单操作。而且更为有趣的是，菲尔还引用了电影"少数派报告"中汤姆克鲁斯使用未来数据库的画面来与之进行比较。这似乎在向人们暗示，以前只有在科幻电影里才能完成的前卫操作今后将在PS3中轻松实现。



↑最近出现在互联网上的PS3外观假想图。



马里奥入驻好莱坞蜡像名人堂 最强游戏偶像获美国社会认同

本刊美国专讯　来自此间的一则有趣消息是，一个5英尺高的电玩巨星塑像将于近期揭去面纱。

12月9日，任天堂人气偶像马里奥的精美蜡像将被摆放入著名的好莱坞蜡像馆中。这不仅是电玩角色第一次入驻世界级博物馆，也标志着日本式的电子游戏已经在美国文化中深深扎根。根据任天堂的说法，他们还将在蜡像揭幕仪式前举办一次"马里奥模仿秀"，评选出三名最佳模仿者，颁发大奖，以此来隆重庆祝马里奥入驻蜡像名人堂。

意大利水管工马里奥是由著名制作人宫本茂亲手创造的电玩偶像，至今已在数十部游戏作品中登场，由其创造的商业价值是迄今为止任何一个游戏系列所不能企及的，因此其进入好莱坞蜡像馆也属实至名归。





BANDAI董事戳穿任天堂收购阴谋

本刊日本专讯　据日本著名新闻杂志《选择》报道，BANDAI公司董事杉浦幸昌已经证实了任天堂准备并购BANDAI的传闻！杉浦幸昌是BANDAI的最大股东之一，持有5.2%的BANDAI股权。他的发言爆出后，立刻在业界引起了轩然大波。

前一段时间，任天堂收购了BANDAI公司2.6%的股权，并一举成为BANDAI的十大股东之一。此后，各种关于任天堂计划并购BANDAI的谣传就在业界不胫而走——尽管双方事后都发表官方声明，否认了收购传闻。

但是根据杉浦幸昌的说法，任天堂的BANDAI收购计划确有其事！杉浦表示，在外部，任天堂希望与UFJ银行的合作，不断吸纳BANDAI股份，以逐步加大对BANDAI的控制权；在内部，BANDAI社长高须武男则扮演了“内奸”的角色，他正在游说股东们抛售BANDAI股份。

高须武男曾任三和银行（也就是今天的UFJ银行）洛杉矶分行行长，1996年加入BANDAI，任美国分部社长，后来由于业绩突出而被破格提升为日本总公司社长，是公司内部的实力派代表。

8月19日，高须武男在一次公司的内部会议中向杉浦幸昌建议，希望他卖给任天堂100万股BANDAI股份，从而达到淡化BANDAI家族企业的目的。此后，在9月25日的董事会议上，高须武男宣布任天堂已经与UFJ银行（也就是其前雇主）合作，准备收购Bandai股份，而且有一些持股公司已经决定通过UFJ银行把股份卖给任天堂，比如U.S. TOY、美泰玩具等等。当时，出席董事会议的杉浦幸昌立刻提出了反对意见，他认为高须武男应当事先征得董事成员的同意，并再次指出这是高须武男与任天堂共同策划的一场阴谋。

“作为一家软件商，BANDAI必须与各个硬件商都保持良好关系，但是如果任天堂成为了BANDAI的最大股东，这种微妙的平衡势必被打破，而BANDAI公司也将从此丧失其独立性。”杉浦幸昌说，尽管他极力反对并购案，但是无奈BANDAI股



份过于分散，股东的意见很难达成共识。

杉浦幸昌对于BANDAI的独立性十分看中，早在当年世嘉+BANDAI的合并案中就极力反对，并被世嘉定义为阻碍合并的“甲级战犯”。如今BANDAI再次面临任天堂的银弹攻势，无论结果如何，这桩神秘的幕后交易已经把本来就够混乱的业界搅成了一摊浑水。



世嘉VR战士RPG正式发布 游戏素质简陋令玩家失望

本刊日本专讯　久闻大名，今日终得一见……一见之下却感觉平平。世嘉多次承诺为GC开发的VF Quest于近日公开。该游戏已被正式定名为“VR战士 Cyber Generation～Judgement Six野望”，对应主机除去GC外，还包括索尼的PS2。

从世嘉方面公布的图片来看，该游戏好像是莎木+出租英雄的混合版，游戏发色数不够丰富，光影效果也没有达到次世代主机的应有水准。游戏以住在海滨城市的14岁少年Sei为主角，描写了他在网络世界中与黑暗组织Judgement Six的对抗过程，而VF系列的主人公则会作为NPC出现，为少年Sei提供各种帮助。

目前该游戏的开发完成度为40%，发售日暂定于2004年夏天，但是从这次公布的画面效果来看，这款号称“VF 10周年”的纪念作品似乎很难令期待已久的玩家满意。



→主人公Sei与结城晶邂逅的场面。在游戏的虚拟世界中，VF角色的必杀技全部被封印了，打开封印需要玩家的帮助。

↓新作公布的标题LOGO。





主人公与结城晶邂逅



美国市场的软件销售情况

本刊美国专讯　最近，美国权威统计机构NPD公开了各大厂商于今年第1至第3季度在美国的软件销售情况。虽然这次的统计只截止到第3季度，无法把一年中销售势头最好的第4季度计算在内，但是也基本上说明了各厂商在美国市场号召力与实力。



↑图为NAMCO的灵魂能力2在美国发卖时的景象，该游戏是今年美国的畅销游戏之一。

近期各大游戏厂商在美国市场的销售情况

厂商名称	2003年1至3季度软件销售额	2003年1至3季度软件市场占有率	2002年全年软件销售额	2002年软件市场占有率
EA	594,510,000美元	20.0%	1,021,832,000美元	不明
任天堂	349,783,800美元	11.8%	483,947,300美元	8.8%
SCEA	206,650,800美元	6.9%	361,175,600美元	6.6%
Atari	183,246,800美元	6.2%	243,381,700美元	4.4%
THQ	177,916,700美元	6.0%	356,119,000美元	6.5%
Activision	136,621,400美元	4.6%	388,880,100美元	7.1%
Take Two Interactive	134,261,400美元	4.5%	481,668,000美元	8.7%
KONAMI	131,839,500美元	4.4%	199,068,200美元	3.6%
Ubisoft	119,768,300美元	4.0%	143,924,800美元	2.6%
NAMCO	119,391,900美元	4.0%	159,301,400美元	2.9%
SEGA	93,172,950美元	3.1%	227,606,200美元	4.1%
Vivendi Universal	87,222,580美元	2.9%	89,800,900美元	1.6%
CAPCOM	86,605,320美元	2.9%	132,009,600美元	2.4%
Microsoft	78,441,010美元	2.6%	151,012,500美元	2.7%
Acclaim	60,292,620美元	2.0%	138,068,300美元	2.5%

光荣发表《战国无双》细节情报

SOFTWARE

本刊日本专讯　以三国无双引擎开发的最新作品《战国无双》的详细情报已于近日发表。根据光荣发布会上透露的情报，《战国无双》将于明天2月中旬在PS2发售，对应杜比数码5.1ch和杜比逻辑解码2，一张DVD，定价6800日元。

在11月26日的发布会上，光荣会长襟川惠子、社长小松清志等高层纷纷到场助兴，三国无双系列制作人杉山芳树更是亲自登台，为与会来宾讲述了《战国无双》的特征与卖点。杉山称，无双系列的热卖秘诀就在于“简单”、“简便”和“爽快”3个因素。新作《战国无双》不仅成功沿袭了上述特点，还着重强化了“杀阵”的爽快感以及清雅秀美的画面风格。在“三国无双”中通常是用烟雾遮挡的远景，在《战国无双》中则经过细致处理，能够逼真表现不同季节下的天气变化。至于游戏的具体内容，杉山芳树也进行了详细的介绍。经过整理，其中的要点如下：

1.战场结构会自动发生变化，增加了圈套和陷阱的设定；

2.登场角色包括真田幸村、前田庆次、明智光秀、服部半藏等许多著名历史人物；

3.游戏中途设有分支情节，包含多重结局；

4.增加了在战斗中出现的突发任务，任务总数达500件以上；

5.每关的全清时间为30至40分钟，游戏的完整通关时间至少要70小时（与三国无双系列相似）；

6.导入季节概念，战场的远景描写栩栩如生；

7.强调不同角色间的性能差异，比如两段跳只能由忍者角色使用；

8.沿袭了“真三国无双”系列中的无双乱舞模式与原创武将编辑模式；

9.可双人一起游戏；

10.由日本当红歌手BoA演唱游戏片尾曲。

在大会最后，光荣公司会长襟川惠子总结道：《战国无双》是一款遵循日本式美学而开发的游戏，该游戏将于明年2月在日本首发，稍后一些3月份在其他地区推出，希望它的最终销量能够达到100万套。



↑制作人杉山芳树借助大屏幕为来宾讲述了新作的各种相关信息。



《战国无双》的远景配色明亮鲜艳。城内还加入了可以自动改变构造的迷宫系统，整个游戏将带给玩家不同于三国无双的全新感觉。

→图为游戏中的战斗场面。画面左下方为主人公当前状态，右下角和右上角分别为歼敌数和缩略地图。





↑在战场上加入的机关也是新作的卖点之一。制作人相信其中的丰富设定一定会让玩家体会到手脑并重的乐趣。


→大会上播放了关于新作的剪辑影片。其中大魄力的杀阵场面最为震撼人心。

PSX定于今年12月12日发售 索尼综合娱乐家电战略启动

HARDWARE

本刊日本专讯　索尼在11月27日宣布，他们此前发表的综合性娱乐家电PSX将于12月12日正式上架销售。同时推出的还有一款线长4米的震动手柄（普通手柄线长为2米），型号DESR-10，定价3500日元。



←专用手柄的颜色与主机一致

根据硬盘容量不同，PSX分为两种型号，其中内置160G硬盘的DESR-5000型定价79800日元；内置250G硬盘的DESR-7000型定价99800日元。

索尼方面表示，PSX的首批出货目前已经完成，并已于11月27日发往各个小卖店。

PSX在索尼家电战略中扮演着重要角色，索尼希望PS系主机在家用游戏领域的品牌知名度能够扭转其在家电领域的被动局面。其实PSX发售方由“SCE”向“SONY”的转变已经充分说明了他们的强烈决心。



↑PSX主机于27日晚运达各个卖店。

日本东京举办FC经典游戏博览会 大会调查显示DQ系列人气非凡

SOFTWARE

本刊日本专讯　由CESA与东京市政府联合举办的FC经典游戏博览会“Level-X”，日前在惠比寿花园大厦隆重召开。其间展出了自FC发售以来推出的总共1200款游戏，受到了日本业界和无数老玩家的热烈支持。大会主办方除了从12月4日至2004年2月8日的展示活动以外，还举办了一次问卷调查，评选出了最受日本玩家欢迎的30款FC游戏。从公布的评选结果来看，玩家们选择的FC游戏主要集中在86至87年间，而ENIX的勇者斗恶龙则是最有人气的游戏系列，在前10位排名中共有4款DQ作品登榜，毫无悬念地显示出了日本“国民”RPG的深厚底蕴。



↑DQ是一部追求游戏性的顶峰作品，它的成功体现了日本国民的根性。

日本玩家最喜欢的十款游戏

游戏	厂商	票数
1.勇者斗恶龙3	ENIX	1437票
2.超级马里奥兄弟	任天堂	1420票
3.马里奥兄弟	任天堂	887票
4.塞尔达传说	任天堂	838票
5.勇者斗恶龙	ENIX	770票
6.勇者斗恶龙2	ENIX	753票
7.最终幻想3	SQUARE	614票
8.勇者斗恶龙4	ENIX	604票
9.铁板阵	NAMCO	590票
10.Ice Climber	任天堂	543票



低调神游上海推广计划井井有条 低廉价位与本地化成为最大卖点

本刊上海专讯　自11月中旬神游机在上海地区发售以来，本刊便一直对其市场反应保持着高度的注目。根据本刊在上海地区主流销售渠道的调查表明，上海地区的神游机一经推出后销售势头良好，在短短不到两周的时间内便达到了成熟家电产品的市场销售势态。

11月22、23两日，神游科技在上海古北地区的家乐福大型超市举办了一个小型促销活动，藉这个机会本刊记者来到现场进行了采访报道。


↑手拿宫本茂亲笔贺词的神游导购员。

神游机的现场演示和比赛几乎吸引了每个经过家电区的顾客驻足观看，尤其对于一些跟家长同来的小孩子来说，神游机的精彩表现杀伤力更甚。

现场工作人员热心代记者在颇似可视电话的神游游戏加油站上进行了充值，整个充值购买新游戏的过程相当简单，将神游卡插入左侧插槽后，刮开神游票上类似IP卡的密码覆膜后，在加油站的右侧票槽中划一下进行充值，接着按照屏幕上的提示来做，很方便就能下载到所需的新游戏。据称在年底之前整个上海市区将分布数十个这样的游戏加油站，此举必然大大方便玩家们的就近“加油”。

在报名处陈列着任天堂的宫本茂先生为本次活动的特别题词，两天比赛最终的优胜者将获得这份珍贵的手迹作为纪念。

在展示区出现的是首次在公众面前亮相的四人同时游戏方式，其中“马力欧医生”和“星际火狐”等游戏的表现相当抢眼，可以说多人游戏使得它们的游戏性产生了质的飞跃！然而遗憾的是镜头下的“共游机”和神秘的“共游盒”据说要等到春节前后才会上市，让我们现在起就开始期待吧。


↑这就是可以下载游戏的神游加油站。


↓出色的本土化作品使许多玩家驻足试玩。

根据一些现场玩家的调查，他们大都是被神游机的价廉物美和优秀本地化的游戏所吸引。据现场工作人员介绍，神游每部游戏的汉化工作都是由中国和日本的团队共同合作完成，因而才能保证如此优秀的本地化。在神游首发的五部游戏中，星际火狐可算得上是其中的佼佼者，不但在字幕和贴图方面进行了全方位的本地化，更是请来了台湾“樱桃小丸子”配音组作了精彩的全程中文语音演绎，完全堪称一部本地化游戏精品。据称今后神游机上的所有游戏都将以本地化的版本推出，而预定在明年发售的几款大作更是会将本地化一直深入到游戏内核！

关于本刊读者关心的神游机今后游戏来源是否仅限任天堂自己开发的游戏一事，记者通过日本方面了解到并非如此，现在进入神游机移植工作或列入计划的还有多款其他公司的游戏作品（已知有“N64机器人大战”、“007黄金眼”和“星球大战”），而针对神游机能量身定制的数部原创游戏也正在海外秘密开发之中，其中甚至有充分活用神游机扩展功能的网络游戏！



业内人士披露世嘉绝密内幕 大川功曾与比尔谋划XB兼容DC

本刊日本专讯　日本著名游戏人齐藤由多加最近透露了一则内幕消息：微软创始人比尔·盖茨曾于2000年春天与已故的CSK总裁大川功和当时的世嘉社长入交昭一郎进行接洽，并就XBOX能否可以兼容DC游戏的问题展开磋商。同时，齐藤还提供了一张在当初被定义为“绝密文件”的相关照片（见右图），记者在其中确凿无疑地看到了坐在谈判桌两侧的大川功和比尔·盖茨。

尽管当时双方并未最终达成共识，但是世嘉还是在XBOX的开发设计和推广过程中寄予了极大的帮助与支持。而这张照片也成为了世嘉出局、微软入局——这一历史转折点的最好例证。


↑图片的清晰度不高，请读者见谅。



KOANMI变相食言，WE7国际版发表 首款DVD版胜利十一人明年初发售

本刊日本专讯　曾向玩家许诺不会发售WE7“最终版”的KONAMI在最近宣布，他们将在明年推出WE7的“国际版”。根据本刊从互联网上得到的情报，“WE7国际版”将具备以下特征：

1.实况足球系列首款DVD游戏（WE系列前作全部使用CD作为载体）；
2.菜单、球员姓名以及实况解说包括日、英、意、法、西、德6种语言可供选择；
3.追加了部分特殊动作；
4.增加演示动画的比例，以提高比赛的临场感；
5.经授权，荷兰费耶诺德和意大利的尤文图斯队的球员将以实名登场；
6.球员资料和转会信息全部根据2003~2004赛季进行修改；
7.日本国家队将身着新队服，并收录了系列有史以来最多的45名选手；
8.可以通过记忆卡继承前作的选手名称等数据；
9.可以编辑门将服装。

《实况足球 胜利十一人7·国际版》将于明年2月29日发售，定价6980日元，使用DVD媒体。

★音乐游戏Dance Dance Revolution的全球出货量已经突破850万套，这是KONAMI在最近发布的消息。

★光荣宣布，《红海2》将于明年春天在PS2上发售，价格未定。该作对应硬盘，目前的完成度为75%。

★SQUARE-ENIX宣布，他们预定在2月19日发售的“FFX-2国际版”中将收录影像版FF7的演示动画。

★据美国Zelos Group对1000名玩家进行的问卷调查显示，PS2是玩家最希望在圣诞期间购买的游戏主机，其次是XBOX，NGC则排在第3位。

★据XBOX事业部经理丸山嘉浩透露，由TECMO开发的动作游戏《忍者外传》将于明年2月发售，目前的开发完成度为70%。

★有消息说微软方面正在与SQUARE-ENIX频繁接触，希望他们能为XB开发游戏，以带动其在日本的人气。

★索尼宣布，他们将在2004年4月1日通过交换股权的方式令SCE成为完全的子会社。该决定是索尼在2003年10月28日的中期决算大会上通过的。

★BANPRESTO今天宣布，机战最新作《超级机器人大战MX》将于2004年3月发售，对应主机PS2。该游戏取消了小队系统、可以中途退出战斗画面，但是副标题“MX”的含义现在还不清楚。

★截稿前的消息称，美国PS2在11月里一共卖出了100万台，索尼年末商战取得漂亮开局。

道歉声明！生化危机典藏纪念上市三天全部售光，即日起停止邮购！

中国电玩榜

本期公告：
1、一路高歌猛进的《恶魔城·无罪的叹息》让你相信我们的玩家对鞭子、吸血鬼还是情有独钟的，本期让人出乎意料的是10月23日登场的超时空要塞MACROSS居然出现在了榜末，该作死忠们应该感到满意了吧。
2.统计截止共收到有效选票753张。

2004年第1期(统计时间2003年11月15日－11月30日)

1 黄金太阳

上期 1



机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：——
计票：669

2 最终幻想8

上期 2



机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——
计票：654

3 最终幻想10

上期 3



机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——
计票：651

4 合金装备索利德2

上期 4



机种：PS2
类型：ACT
厂商：KONAMI
其他：——
计票：638

5 真三国无双3

上期 5



机种：PS2
类型：ACT
厂商：KOEI
其他：——
计票：602

名次	游戏	机种	类型	厂商	其他	票数
6	生化危机	GC	AVG	CAPCOM	—	574
7	口袋妖怪·蓝宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	534
8	实况世界足球·胜利十一人7	PS2	SPG	KONAMI	—	511
9	口袋妖怪·红宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	444
10	真三国无双2	PS2	ACT	KOEI	—	397
11	恶魔城·无罪的叹息	PS2	SLG	NINTENDO	—	363
12	真三国无双3·猛将传	PS2	ACT	KOEI	—	342
13	超级机器人大战D	GBA	SLG	BANPRESTO	—	317
14	实况世界足球·胜利十一人2002	PS	SPG	KONAMI	—	265
15	鬼武者2	PS2	AVG	CAPCOM	—	237
16	最终幻想X－2	PS2	RPG	SQUARE	—	218
17	实况世界足球·胜利十一人6	PS2	SPG	KONAMI	—	204
18	超级机器人大战R	GBA	SLG	BANPRESTO	—	148
19	火炎纹章·烈火之剑	GBA	SLG	NINTENDO	—	122
20	超时空要塞MACROSS★	PS2	SLG	NINTENDO	—	106

ACE大作预告篇



SD高达G世纪A

★没有意外的话本作一定会出现在我们的中国电玩榜上！这是作为GUNDAM准伪非死忠对该作的评估，对应任天堂购入BANDAI128万股的反馈，BANDAI的两款制作精良的游戏出现在了GBA和PS2上，而一向就有极佳口碑的SDG世纪系列在我国普及量最高的GBA上绝对能卖个大红大紫，游戏上榜最高期待。

日本家用机新作期待排行榜

排名	游戏名	机种/类型	厂商/发售日	票数
1	勇者斗恶龙8	机种:PS2 类型:RPG	厂商:SQUARE · ENIX 发售日:未定	3906
2	生化危机4	机种:GC 类型:AVG	厂商:CAPCOM 发售日:未定	1770
3	合金装备索利德3	机种:PS2 类型:ACT	厂商:KONAMI 发售日:2004年	1675
4	王国之心2	机种:PS2 类型:ARPG	厂商:SQUARE-ENIX 发售日:未定	1399
5	MOTHER3（暂名）	机种:GBA 类型:RPG	厂商:NINTENDO 发售日:未定	1134
6	GT赛车4	机种:PS2 类型:RAC	厂商:SCEI 发售日:2004年	1118
7	勇者斗恶龙5 天空的花嫁★	机种:PS2 类型:RPG	厂商:SQUARE · ENIX 发售日:2004年春	1076
8	机动战士Z高达·奥古VS泰坦斯	机种:PS2 类型:ACT	厂商:BANDAI 发售日:2003年12月	1039
9	鬼武者3	机种:PS2 类型:AVG	厂商:CAPCOM 发售日:2004年3月	885
10	战国无双	机种:PS2 类型:ACT	厂商:KOEI 发售日:2004年春	800

瞩目



★本作由原ENIX的开发商ARTE PIAZZA会社制作，现由SQUARE · ENIX强化移植后再登场PS2，游戏的场景和战斗画面完全强化为3D形态，游戏容量为DVD－ROM一枚，并在即将到来的2004年春节期间上市，本作在DQ8上市之前发卖，投“石”问“路”的目的非常明确，毕竟这是在PS2上的第一款DQ呢。

家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏名	机种/类型	厂商/发售日	销量
1	马里奥赛车·双重冲击★	机种:GC 类型:RAC	厂商:NINTENDO 发售日:11月17日	246892 总:246892
2	超级机器人大战SC★	机种:PS2 类型:SLG	厂商:BANPRESTO 发售日:11月6日	105491 总:105491
3	SIREN★	机种:PS2 类型:AVG	厂商:SCEI 发售日:11月6日	82058 总:82058
4	元气史莱姆DQ·冲击的尾巴团★	机种:GBA 类型:ACT	厂商:SQUARE · ENIX 发售日:10月14日	67797 总:67797
5	太鼓的达人3	机种:PS2 类型:SLG	厂商:NAMCO 发售日:10月30日	65090 总:119085
6	火影忍者NARUTO·木之叶的忍者们	机种:PS2 类型:ACT	厂商:BANDAI 发售日:10月23日	38434 总:203187
7	瓦里奥制造	机种:GC 类型:ETC	厂商:NINTENDO 发售日:10月17日	35658 总:224512
8	真三国无双·猛将传	机种:PS2 类型:ACT	厂商:KOEI 发售日:9月25日	35437 总:459986
9	BUSINO★	机种:PS2 类型:RPG	厂商:ATLUS 发售日:10月13日	32797 总:32797
10	NBA LIVE2004★	机种:PS2 类型:SPG	厂商:EA 发售日:10月30日	17838 总:17838

瞩目



★近期GC上面最可上手的游戏是什么？很多人都会不约而同地想到《马里奥赛车·双重冲击》，游戏的可玩性极高，画面鲜艳而且制作得非常圆滑，操作手感一流，游戏中的赛道非常富有挑战性，而且赛道的设计也极具想象力，双人合作协力游戏的乐趣非常高，让人觉得是款“游戏”的游戏，值得所有玩家一试。

日本街机游戏最新排行榜

	游戏名称（基板、厂商、类型）		投币率
1	育成足球2002-2003	(naomi2、sega)	105583
2	机动战士Z高达·奥古对泰坦斯	(naomi、capcom)	23252
3	世嘉四人麻将·网络对战版	(naomi2、sega)	22084
4	太鼓的达人5	(system246、namco)	20969
5	AVALON之键	(naomi2、sega)	17631
6	头文字D	(naomi2、sega)	12495
7	麻将格斗俱乐部2	(不明、konami)	11892
8	VR战士4·进化版	(naomi2、sega)	9310
9	时间危机3	(system246、namco)	7743
10	侍魂零	(neogeo、snkplaymore)	7466

欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

	游戏名称（机种、厂商、类型）	
1	MADDEN NFL 2004	ps2、ea、spg
2	最终幻想战略版ADVANCE	gba、nintendo 、slg
3	TIGER WOODS PGA TOUR 2004	ps2、ea、spg
4	灵魂能力2	ps2、namco、ftg
5	灵魂能力2	gc、namco、ftg
6	横行霸道·罪恶都市	ps2 、rockstar、act
7	灵魂能力2	xbox、namco、ftg
8	ESPN NFL FOOTBALL	xbox、sega、spg
9	MADDEN NFL 2004	xbox、ea、spg
10	SOCOM · U.S. NAVY SEALS	ps2 、scea、fps

本期参与“中国电玩榜”的 50名幸运读者名单

凡参加“中国电玩榜”投票的读者，均可能得到每月由本刊发出的纪念奖品，本期奖品由北京模玩两可玩具模型专门店独家提供(010－65282550)www.how-2-play.com，奖品是网球王子可乐瓶盖，一份两个。特此感谢！



省份	姓名	省份	姓名	省份	姓名	省份	姓名	省份	姓名
四川	邱有林	广西	陈明华	河北	左强	天津	耿璐璐	内蒙古	赵云龙
湖北	黄琦杰	上海	陈波	四川	肖植戈	广西	石佳	上海	沈盛豪
广西	黄冲波	上海	高胜	江苏	赵雷	江苏	顾然	北京	张晗
河南	王岳辉	广东	李瑞锋	河北	郭威	上海	朱晨敏	吉林	吴东洋
山东	徐铮	辽宁	李男	江西	黄超	安徽	周斌	北京	鲁轩
浙江	潘双丰	云南	王立宇	浙江	许挺	北京	周扬帆	湖北	何柳为
浙江	顾嘉煌	湖南	徐增敏	浙江	沈坚	江苏	浦炯	广东	梁镇华
安徽	孟松	重庆	陈诚	江苏	万岳	广东	张潮鑫	天津	宋志军
重庆	吴亦乐	重庆	赵航	山东	翟红玉	广东	曾嘉晖	辽宁	浦声洋
北京	黄子君	辽宁	王兴龙	内蒙古	武力	新疆	杨艳杰	湖北	高健

无双报道

FFXII

最终幻想XII

总力特辑

直击访谈
巨细靡遗!
强作全接触!

超人气RPG《最终幻想》系列每次发表、发售最新作，总会毫无例外地在游戏界中掀起轩然大波。现在，系列第12部作品的最新情报也终于解禁公开啦！

世界观印象图



FINAL FANTASY XII
ファイナルファンタジーXII

PS2	厂商：SQUARE · ENIX		发售日：未定
	类型：RPG	价格：未定	监制：松野泰己

采用独特立足点的新RPG大作!!

在11月19日举行的SQUARE · ENIX新作发布会上，万众期待的王者霸主老大级RPG——《FINAL FANTASY XII（下面简称《FFXII》）》终于揭开了她神秘的面纱。本刊也为广大的玩家特别安排了本次的《FFXII》大特辑！一举为大家刊载，包括发布会上公开的标题LOGO、印象配图、登场角色、MOVIE&游戏画面等众多内容，以及关于人物设定及世界观的开发者访谈。下面，就让我们站在研究的立场上去逐个检索该作中的亮点吧！！

游戏制作人直击访谈！关于《最终幻想XII》的对话！

美术指导

皆叶英夫

SQUARE · ENIX公司的主要设计人之一。曾就职于制作PC平台RPG制作公司，'91年加入SQUARE。在这次的《FF XII》中负责美术部分的指导工作，统扩整个"世界观"。



——作为第一次报道，我希望能够以《XII》的世界观和角色为中心进行探讨。那么，就请两位先介绍一下在《FF XII》各自负责的部分，也算是自我介绍吧。

皆叶英夫（简称皆叶）■我加入旧SQUARE以后，首次参与的作品是《FF V》。从背景的图解开始入手，之后又陆续参与制作了《FF VI》、《FF IX》及《FFT》几部作品。在《XII》中，主要负责2D的美术指导工作。

吉田明彦（简称吉田）■我曾在《FFT》中负责人设工作，之后在《Vagrant Story》中担任人设及背景设计监督。在《FF XII》中，我负责主要人设和3D地图指导工作。

——《XII》的企划是从什么时候开始的呢？

皆叶■自然是很久以前啦。（笑）

吉田■到了适当的时候就正式变成《XII》了……（笑）

皆叶■最初，由于第四开发事业部部长松野泰己开始参与PlayOnline，所以想要制作一款PlayOnline上的游戏，《XII》的企划大概就是从那个时候开始的吧。

吉田■不过《XII》的正式开发和其他游戏有所不同。

皆叶■那时候，一支真正小规模的队伍制作一款游戏需要半年左右。吉田是背景，我是人设，两个人一边玩一边作。不知不觉，就变成真正的企划了……（笑）

——原来是这样啊。

作品的主要色调和关键色是……？

——《XII》的主要色调是？

皆叶■主要色调是蓝色和橙色。而且，松野监督还对天空部分做出了详细的颜色使用方法指示。

——即使都是蓝色，也会有微妙的差异。你说的蓝色是深蓝色系吗？

皆叶■是的。和深蓝色系非常接近，从印象上来说就像地中海的颜色一样。

——这种颜色是否和作品的主题有很深的关系呢？

皆叶■我想好像没有什么联系吧。（笑）不过个人认为红色用的也不少，我们经常用红色点缀各种画面的细节部分。

——原来如此。我记得有一张女主角的主题画中，就有很多像羽毛一样的红色叶子，虽然看似不经意之笔，但却嵌满了整个画面。

皆叶■是啊。而且背景中的大批帝国兵，肩部还有类似臂章的红色标志。由于臂章不太显眼，所以可以造成一种从臂章逐渐转移到树叶上的印象，大量增加红色的面积。

主人公瓦恩和女主人公阿西亚

——下面想问一些关于主人公和女主角的问题。由于这次的新作似乎和《FFT-A》有某种关系，所以很多人都曾猜测主人公会不会是个孩子或者是个亚人种的非人类。但是插图上的主人公无论怎么看都绝对是一个《最终幻想》风格的角色。这种引人注目的效果，就是你的最终目的吧？

吉田■这个问题真尖锐啊。是的，的确这样。而且这也是最辛苦的部分。（苦笑）相反，正由于我以前有过太过简单的主人公设定，所以才能用不同的新鲜心情完成这次的设定。不过，要想体现出《FF》的风格确实是一件难事啊。

皆叶■松野和吉田也向我问过不少关于《FF》开发上的事哦。比如说曾经问我"《FF》风格是什么？"说实话，其实我也不太清楚啊。（苦笑）

——（笑）那么人设及印象主题，是不是都由松野先生做出的详细指示呢？

吉田■关于主人公瓦恩，并没有什么太过详细的指示，他是一个自由度相当高的角色。

——那么说，这个责任就交给你了吧？

吉田■关于这个人物，说不定有很多地方连我也不知道呢。一开始进行大致描绘的时候，他的性格和现在并不太一样。直到后来，才逐渐变得开朗积极起来。

——阿西亚的骨骼是以法国人为基础设计的？

吉田■最初的确要求我们不能设计成亚洲人。但要做成完美的法国人的话，CG表现上就会很困难，由于脸部包含近似日本人的设计要素，所以看起来多少还是有点日本人的成分在里面。不过基本骨架的确是以法国人为原型的。

——关于瓦恩呢？

吉田■瓦恩是这个游戏世界中的达尔马斯卡人，换言之也就是东方人。

——瓦恩的表情真是越看越有味道呢，他不仅仅是一个光是外表帅气的男人。

吉田■这也是我最烦恼的地方呢。其实我并不太擅长画一些出色的男人，所以有些地方看起来可能会有点别扭吧。（笑）

——让角色多露出一些肌肤是哪位的决定呢？

吉田■这是我的决定（笑）。在设定上，达尔马斯卡王国是一个热带气候的国家，所以多露出点肌肤也是情有可原的吧。

——原来如此。下半身的装饰物很有吉田先生的味道呢。

吉田■因为上半身设计得很简单，所以下半身自然要花俏些了。

登场飞空艇中是否也会有各种空母出现呢!?

——游戏里面好像有不少关于飞空艇的激烈空战场面呢。

皆叶■在开场动画中，就有大量达尔马斯卡军和帝国军在国境线上开战的画面。这是一场陆地上有士兵，天空中有飞空艇的战斗，整个画面非常庞大，是该作中不可错过的经典场面之一。

——飞空艇的体积不仅很大，而且设计上也是多姿多彩，好像还有驱逐舰和巡洋舰等各种类型的飞空艇吧？

皆叶■是的。游戏后半段还会有300米以上的空母……。

——300米!!

皆叶■其实，300米的空母在这个世界中也只是中型规模而已。

——飞空艇的空母在《FF》中出现也不是第一次了吧？我看见飞空艇上好像设计了蓝色轮子一样的部分，那就是飞空艇的能源所在吗？

皆叶■并不是轮子本身，它的中心部分才是能源的原料。这种贵重的素材是一种非常非常稀有的东西……

——那就是水晶吗？

皆叶■嗯～先保密吧。（笑）

关于开发的具体进度……

——现在开发工作进展的如何呢？

皆叶■非常顺利。

——有百分之多少呢？

皆叶（将视线转向宣传部）

皆叶■70%。

——请您对《FF》系列的FANS说几句话吧。

皆叶■《FF》已经是第12款作品了。我想《FF》系列一定拥有形形色色的FANS吧。虽然我无法满足所有人的愿望，但我想所有人一定都希望新作能够有所改变并创造出新的东西吧。

吉田■这款游戏中有很多非同寻常的地方，但我也不敢具体指出是哪里……（笑）。我想如果大家能够排除杂念，完全沉浸在这个世界中的话，就一定能够感受到全新《FF》的乐趣，敬请大家期待。

——非常感谢。虽然平常的访谈一般到这里就结束了，不过既然我们这次是总力特辑，所以后面还会有几个深刻的问题呢！ **（访谈仍将继续……）**

角色设定

吉田明彦

SQUARE · ENIX公司的设计员，'95年和监督松野泰一起加入公司，两人间有很久的合作历史。在《FF XII》中，担任角色设计和3D地图设计工作，手下管理着30人以上的成员。



这就是『FFXII』的

『FINAL FANTASY XII』的世界

这是一个发生在被称为"伊万里斯"世界的故事。
街道上，众多的亚人种混杂穿行，
天空中，无数的飞空艇来回穿梭不息。

以拥有强大魔法和权力的
庞大的阿尔盖蒂亚帝国为中心，
国家之间相继爆发了数场战争。

壮绝战斗的最终，
受到帝国侵略攻占的达尔马斯卡王国
王位继承人阿西亚，
为了解放祖国，参加了抵抗组织雷吉斯坦斯。
面临危险的她遇到了，
开朗勇敢的少年瓦恩。
瓦恩是一个讨厌被国家及民族观念所束缚的人，
阿西亚的心也受到他的影响逐渐发生了变化。

这两个人的邂逅
也将大大地改写这个世界的故事。

男主人公"瓦恩"

如风般自由的少年……

瓦恩 Vaan

在处于帝国支配下的旧达尔马斯卡王国，
开朗乐观的少年瓦恩在战争中失去了家人。
当然，他并不满足于现在的境遇，
一心希望摆脱国家及民族的束缚、追求真正的自由。
他的梦想是成为一个在天空中自由驰骋的"空贼"。



发誓为了解放祖国而战的公主……

阿西亚 Ashe

富饶祥和的小国——达尔马斯卡王国的王位继承人。
在惨烈的战斗中失去了自己的国家和双亲。
于是，在祖国被占领之后，她发誓要夺回一切解放祖国，
于是她拿起剑投身到雷吉斯坦斯的反抗活动中去。



男主人公"瓦恩"和女主人公"阿西亚"!

在这次召开的《最终幻想Ⅻ》的发布会上，SQUARE · ENIX公开了游戏中的两个主要角色，分别是男主人公——少年“瓦恩”和女主人公——公主“阿西亚”。最新作的故事就是以瓦恩和阿西亚为中心，讲述他们所在的反抗军与帝国军之间的战斗始末。

而本次故事舞台则是一个叫做“伊万里斯”的异世界……，看到这里读者们有没有注意到一些什么呢？没错，在今年2月份发售的GBA战棋游戏大作《最终幻想战略版ADVANCE 》中就曾经出现过“伊万里斯”这个词。

另外，大家还可以看到很多像“邦加族”（详情见后）等与《FFTA》共通的关键名词哦。那么S · E社第四开发事业部制作的这两款游戏的世界观之间，是否有什么关联呢……！？一切的谜底将在游戏的剧情中揭开。



↑身穿特别服装的阿西亚，看起来似乎是举行什么隆重仪式的样子，不由得让人想起《FFⅩ》中尤娜结婚典礼的场面。

关键人物"阿西亚"

在今年东京游戏展中公开的『最终幻想Ⅻ』世界观印象图



上图就是在今年9月份举行的“2003东京游戏展”中，SQUARE · ENIX展台上张贴的一张宣传海报。非常醒目的“FF12”字样一下子就成为了FANS讨论的焦点。这张宣传用插图凝聚了本作世界的典型印象，完美传达出了FF12的世界观氛围。

『FFXII』的游戏画面一举特别大公开!!

听完两位制作人的秘辛对谈，介绍完游戏的世界观设定和主要角色后，接下来我们要送上的就是多张新公开的游戏图片啦。我们把这些来自于《最终幻想XII》演示影像的画面分成“MOVIE画面”和“实时画面”两类进行介绍。“MOVIE画面”来自于故事的关键部分插入的高品质CG影像，而实时画面则来自于实际游戏过程中的画面。

那么，下面就请各位慢慢欣赏多达16张满载各种醒目场面的游戏图像吧！！

MOVIE PICTURE

MOVIE画面

从这次公开的MOVIE画面中，我们能够看到类似军队的飞空艇&舰队机以及正在参加某种仪式的各个角色，同时还可以确认操纵陆行鸟的骑兵队存在。



无数的飞空艇组成的舰队

←飞空艇舰队的前方是一幢宏伟华丽的宫殿，而地上则遍布着黑压压的士兵。



→士兵们排成方阵向前挺进，飞空艇也开始徐徐下降，这难道会是什么重大事件的前奏吗?

激烈的空中战&地面战!!



→飞空艇中也有各种各样的种类。右图中舰载机正在从飞空艇上起飞。



↑在这个神秘的仪式中，玩家可以看到一位持剑的司祭和一位屈膝下跪的年轻人。

←年轻人挥动在仪式中接受的剑，周围顿时银光缭绕！！

身着银白铠甲的青年浑身洋溢着高贵气质



←↓骑乘陆行鸟向前突进的骑士与别的骑士对峙不下。这就是战争场面吗!?



→青年面对无数的士兵和飞空艇，高高举起利剑指向天空，他难道是一个年轻的领导者吗?

举起手中的剑将整个仪式推向了高潮!!



阿尔盖蒂亚帝国VS达尔马斯卡王国?

REAL TIME PICTURE

实时画面

从下面的图片，大家可以看到在世界各地移动、战斗以及类似事件场景的画面。而事件场景中应会像以往一样，不会突兀地从移动画面一下子转暗，而是平滑地逐渐过渡。



→站在平原上的三个人。最左边的似乎是个女性角色，她会是第三个伙伴吗？

↓光线从树木缝隙间流泻下来，郁郁葱葱的森林密布遮天。画面左上方的应该就是地图了吧。



主人公和女主角，以及另一个人……!?



这地方就是迷宫吗？



←不同于光线充足的外界，屋内显得略微有些昏暗。瓦恩会在这里遇到些什么呢？

连演算的事件场面也表现得如此逼真



←露出一副不安的表情，独特真实的质感营造出完全不同于以前系列作品的气氛。



↑主角一行三人正在和巨龙作战的场面。另外，画面下方显示的则是己方三个人的HP及MP等具体数值。



↑狂哮的亚人种。从他们的战斗装备来看，应该是某个国家的士兵，后面细致的背景也同样引人注目！



这就是『FFXII』的战斗场面!!

『FFXII』大考察 游戏关键瞩目焦点

前面我们已经介绍了SQUARE · ENIX目前提供的《最终幻想XII》所有欣赏图和关键制作人员的访谈，不过大家是否还是觉得不太尽兴呢？还想知道更多更多的详细情况？是啊，是啊，我们也很想知道啊！！因为这毕竟是大名鼎鼎的《最终幻想》系列最新作啊……

那么接下来，我们就根据这次官方公布的珍贵素材，来彻底检索一下大家所关注的重点吧，而且，大家是否也有好多好多的问题要请教皆业先生和吉田先生呢？好吧，现在我们就一起将游戏关键的瞩目焦点一网打尽！

本作『FFXII』的开发成员是？

《最终幻想》系列的每部新作公布时，开发者和开发团队都会有很大的变化。因此，最新作由谁参与、他们都在游戏中负责什么工作，自然也成为了该系列铁杆FANS关注的焦点。

目前，除了厂商已经公开的松野泰己先生以外，还有另外五位制作人员的名字也正式揭开了谜底，其中的两位就是我们前面曾经介绍过的皆叶英夫先生和吉田明彦先生。另外，还有负责背景原画的新锐精英上国料勇、曾多次参与《最终幻想》系列制作工作，同时负责本作音乐部分的植松伸夫，以及与松野泰己的作品渊源极深的崎元仁先生。当然，除了这六个人以外，还有其他的制作人员也奉献了辛勤的汗水。

有了这么强大的制作阵容，相信本作又将为《最终幻想》系列的历史刻下新的传说。下面，就让我们赶快将目光转移到该作的醒目点中去吧！



『最终幻想XII』开发成员

职务	成员
监督	松野泰己
美术导演	皆叶英夫
人设	吉田明彦
背景原画	上国料勇
音乐制作	植松伸夫
音乐制作	崎元 仁



松野 泰己 YASUMI MATSUNO

SQUARE · ENIX公司业务执行董事兼第四开发事业部部长，著名的游戏制作人。曾参与过该公司《最终幻想战略版》、《Vagrant Story》、《最终幻想战略版ADVANCE》等作品的制作。

『FFT-A』特别限定版海报和『FFXII』标题LOGO的关系是？



『FFT-A』限定特别海报

↑骑着陆行鸟的"仲裁者"，采用了将金色与黑色进行鲜明对比的魅力设计，营造出一股肃穆雄厚的氛围。在《FFT-A》的设定中，这些"仲裁者"是支配交战双方的"法律之使者"。掌管着游戏的规则。

左图就是与GBA游戏《最终幻想战略版ADVANCE》初回预约特典配套的特别限定版海报。该海报出自吉田明彦之手，描绘了这个世界中骑着陆行鸟的"仲裁者"形象，非常凌厉的笔法描绘出仲裁者应有的气势，而右图则是由天野喜孝设计的本作标题LOGO。虽然图中画的是一位双手持剑、身着铠甲的角色，不过他也有可能就是可怕的"仲裁者"也说不定……？

——为什么《FFT-A》限定版海报中的"仲裁者"和天野大师绘制的LOGO中的角色，两者间会这么相似呢？

吉田■尖锐！其实这张海报正是以在茵巴利斯世界中掌管权利和力量的"仲裁者"为主题印象绘制的。由于两作的世界观是共通的，所以只有像这种能够代表剑和魔法王国的角色，才能带给人以强烈的冲击感吧……

——啊！虽然刚才还不太明白，不过这张LOGO应该就是两作间的第一个联系吧！！

吉田■的确是这样（笑）。



『最终幻想XII』标题LOGO画

↑《FF》系列的LOGO，一般都是采用主人公、女主角或者能够象征整个游戏的主题设计。茵巴利斯、法律、剑和铠甲，这些都是在《FFT-A》中登场的"仲裁者"所具备的典型特征。那么这个角色会不会就是"仲裁者"呢！？

与《FFT-A》共通的亚人种们

在《FF XII》的印象图中可以看到很多在《FFT-A》中登场的亚人种，使我们可以再次肯定两作之间一定有某种密切联系。这里，我们把《FF XII》中的亚人种与《FFT-A》的亚人种进行了一系列的比较，而且越是对比就越能发现两者间的相似之处。两作之间的关联度究竟有多深一直是所有玩家关注的焦点。

《FF》系列中的水晶、陆行鸟、飞空艇、魔法系统等似乎都是共通的？还是说，这次会有更加密切的关系呢？总之，大家不如重新再玩一次《FFT-A》，对剑和魔法的王国——“茵巴利斯”的世界观和主题印象有一个更高层次的领悟吧。





↑↓外形像蜥蜴一样让人觉得怪怪的邦加族。





——除了主人公的人族以外，《FF XII》中似乎还有很多其他的亚人种啊？

皆叶■《IX》时代的亚人种，基本上都是从人类身上变化而来的。但是这次，由于生态系统的差异所以各个种族的外形也会截然不同。《FFT-A》其实也是这样，在战斗中每个种族都表现出了自己独特的特征。

——我记得《FFT-A》中的邦加族是由吉田先生设计的吧？

吉田■邦加族的原案的确是由我画的。和上市的先后顺序正好相反的是，其实邦加族原先是为《XI》设计的呢。

——是这样啊。如果仔细观察的话，除了邦加族以外我们还能看到其它形形色色的亚人种。好像还有连在《FFT-A》中都从未出现过的状似橡树一样的种族……

吉田■《FF XII》中的确会出现和邦加族及维埃拉族同等的亚人种，而且这种亚人种在《FFT-A》中也从没出现过呢。





←↑像橡木一样的新种族。虽然耳朵和“恩·莫”族很像，但却是两种截然不同的种族。



『FFT-A』的邦加族

↑《FFT-A》的邦加族。具备强韧的肉体，擅于直接攻击，同时耐久力也非常出色。





↑→维埃拉族外形最大的特点就是像兔子一样的长耳朵。



『FFT-A』的维埃拉族

↑《FFT-A》中的维埃拉族。女性种族，拥有修长而柔软的身体，行动灵活矫健，也很擅长魔法。

第三个伙伴是维埃拉族人吗？

虽然这次公开的游戏图片基本上都是以男女主角为主，不过如果大家仔细观察下面的三张图片，也能发现一名类似伙伴的角色。由于只能看到这个角色的背影，所以我们现在还不敢妄下断言，但是我们仍然能从角色的某些细节特征来推测出她应该就是维埃拉族人！



←三个人正在和龙进行着一场生死战斗，其中一人还受到了无情的火焰攻击。

↓注意看最左边的人物。从背后看，她有着修长的身材、褐色的肌肤和银色的头发，这些都是维埃拉族的特征。而且还能隐约看见像兔子一样的耳朵，所以她应该是维埃拉族不会错吧？



这醒目的名字是？

→在画面右下方，除了可以看到瓦恩和阿西亚以外，还能看到另一个名字“芙兰”，这就是第三个角色的名字吗！？



阿西亚手中具有纪念意义的剑是?

女主角阿西亚的设定中有一段“由于战争失去了国家和亲人……”和“得到作为纪念品的剑……”的记述，所以插图中的阿西亚才会将这把庄严的剑像宝贝一样抱在怀里。另一方面在MOVIE画面中，也能看到一名身着铠甲的青年被授予宝剑的情景。将这两把剑对比一下的话，就能发现很多相似的地方，尤其是剑柄部分的装饰几乎是一模一样的。那么，这两把剑究竟有什么关系呢……?



这会是同一把剑吗?



↑这个青年被授予的剑和阿西亚的剑会是同一把吗?这个与阿西亚有着密切关系的青年，之后又会如何呢……!?



——在这个场景中，既不是瓦恩也不是阿西亚而是一名未公开的青年被授予了宝剑。这把剑的设计和阿西亚的剑好像一样嘛，尤其是剑柄部分更是相似。

皆叶■唔~真是尖锐啊(苦笑)。

——这只是开场动画中的一个场面还是……

吉田■总之请大家耐心期待吧(笑)。



↑→戒指?这是结婚戒指吗?阿西亚头戴面纱，是在举行结婚仪式吗!?

这把作为纪念品的剑会将两人联系起来吗?

瓦恩左手中拿着的东西是什么?



左图中的瓦恩，正手持一个黄绿色的东西走在街上。这个奇怪的东西会是水晶吗?又或许这个东西与故事之间并没有太深的关系，只是用来充实这个世界的整体印象的呢?



←这个星形的东西是什么?武器?道具?还是通信机器?真正的答案是……

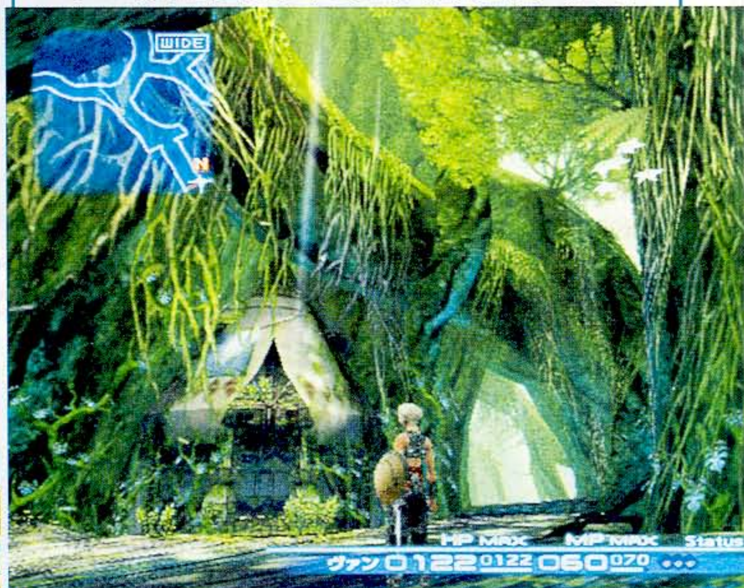
——主角手中的东西是?

皆叶■那是星星果。这条街则位于主人公出生的达尔马斯卡王国。

移动画面中会显示出角色状态值吗!?

下图是这次公开的所有画面中，惟一一张显示出小地图的。虽然可以推测出这是个在旷野上移动的画面，但画面中最醒目的却是右下方的状态栏。状态栏中大家可以看到角色的HP、MP等，这些数值在一般游戏的地图移动画面中应该是没有必要显示的啊。难道说这次《FFⅫ》的战斗会像《FFⅪ》《放浪冒险谭》等作一样不经转换，就直接进行吗?想一想的确有这种可能性呢……

不等碰见敌人就开始战斗!?



——请问为什么在旷野的移动画面中还会显示出角色的状态参数呢……

皆叶■这真是个不错的问题啊(苦笑)。

吉田■这次，我们好像制作过战斗区域了吧?(苦笑)

皆叶■就像刚才所说的一样，我们希望包括移动画面在内任何场面都能体现出热闹多彩的感觉。由于受多边形的限制，所以就只能靠开发者的技术啦。



一切都被神秘的面纱所包围的战斗系统

《FFXII》的战斗系统中似乎藏有令人惊讶的要素……?

左图就是大家所关心的战斗场面，画面下方显示的就是角色的状态参数。其中有角色的名字、HP和MP、以及“Status”的文字情报。

虽然看不到任何类似时间槽的东西，但其中仍然显示出了HP、MP的最大值和现在值……虽然最近发售的几款最终幻想系列作(最终幻想Ⅹ-2、最终幻想Ⅹ-2·国际版+最终任务)的战斗大多都采用了“ATB(Active Time Battle)”战斗系统，但从目前公开的图片上来看，还无法确定该作是否也采用了“ATB”系统。而且《最终幻想》系列偶尔会采用的“转职”系统也是大家非常关心的重点，恰巧在《FFT-A》中的角色是可以转职的。然而关于本作战斗系统的相关情报，现在仍然被笼罩在神秘之中。就算是追问制作人员也……

——关于战斗系统是……

吉田■战斗系统方面的问题是最大的禁忌。我现在也只能这么说(笑)。

皆叶■大家还是请从《FFⅩ》《FFⅪ》上面来想象本作的战斗吧。

——请期待我们的续报。

这次的召唤兽都有那些类型呢?

提起《最终幻想》系列，就不可能不说起希瓦、伊夫利特、利拜亚萨、巴哈姆特等不可或缺的召唤兽。召唤兽可以由召唤士之类的特殊职业，消耗不同数量的MP召唤出来。召唤兽会使用魄力十足的攻击将敌人一扫而光，玩家更是可以欣赏到召唤兽华丽精彩的演出。这些一向都是《FF》系列的亮点之一。

遗憾的是，这次公开的插图中没有关于召唤兽的……但是，我们可以推测啊。在《FFT-A》的世界中有一种被称为“神兽”的召唤兽，那么和《FFT-A》息息相关的本作中，“神兽”作为召唤兽出现的可能性也很高吧……！？

——《Ⅻ》中也有召唤兽和神兽吗?

宣传■请不要发表关于召唤兽的意见！

皆叶&吉田■……（沉默）。



陆行鸟的使用……?

陆行鸟可以算得上是《FF》系列的吉祥物了。在MOVIE画面中，达尔马斯卡王国的士兵似乎是将陆行鸟当作代足工具，用来与帝国军的士兵作战……！？

——陆行鸟是种交通工具吗?

吉田■嗯、它的确是变成承担这种作用的角色了呢。



←和以前的作品相比，本作的画面格外真实，陆行鸟自然也是如此了。让我们期待它的活跃吧!!



『FFT-A』初回限定版带的海报
只有10名幸运者得到的礼物!!

为了配合GBA版《最终幻想战略版A》的推出，日本的游戏杂志也开始赠送各种极有吸引力的礼物，而左边这张《最终幻想战略版A》初回限定海报就是只有10名玩家才能得到的幸运大奖哦！真的是非常稀有的东西呀。

不知道这次的《最终幻想Ⅻ》会有怎样的限定礼物登场呢？非常让人期待呀。

不朽的名作「DQV 天空的新娘」将

1992年在SFC平台上缔造了280万套惊人纪录的DQ5，将以全3D的新面貌在PS2上复苏。下面让我们在焕然一新的游戏画面中慢慢点燃自己的期待之心吧！





DQ5被誉为SFC时代最出色的RPG，其感人的情节和周密的系统被一代玩家所传诵。

勇者斗恶龙

好想重温《勇者斗恶龙5》啊！在无数FANS们的共同呼声下，PS2版《DQ5》的消息正式发表，而且发售日就定在来年春天！那么这款复刻作品究竟有哪些惊人之处呢？下面请各位一边看我们的报道，一边体会当年的那份冲动！

PS2	厂商：SQUARE-ENIX	发售日：2004年春	
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

战场·小镇·迷宫在3D世界中展现与前不同的新奇与玄妙

Travel Field 无边无际的广阔世界妙不可言

能够体现真实地域环境的蓝色星球就是冒险舞台

在PS2版DQ5的战场画面中，玩家不仅可以看到地平线，还能逼真再现山峦及建筑物的高低差。由于真实临场感的导入，使得游戏者仿佛置身其中，投入度全面提升。

和DQ7比较的话……

超群的3D临场感！

7代采用了由上向下俯窥视点，虽然画面场景一目了然，但是视点过于固定的问题也受到了不少玩家的质疑。而PS2版的5代则更加注重临场感的表现，以及3D空间的塑造，力求真正体现3D游戏的魅力。



7代的世界地图基本是2D画面，因此无法改变视点，但本作将截然不同。

游戏时间会随着冒险的进行而流逝

PS2版5代的游戏世界也有昼夜之分。在玩家四处旅行的时候，时间会随之流逝。由于可以看见地平线上方的天空，所以自然也可以欣赏蔚蓝的晴空、晚霞以及夜晚的繁星。

开发画面的关键点就在这里！！

在地图上移动的方法共有3种！？

从这次发表的画面可以看出，游戏中有"徒步"、"乘马车"、"坐船"这三种移动方式。一般来说，马车用于在陆地上移动，而船只则会在遇到大海和湖泊的时候发挥作用。这些生活中最起码的常识在游戏中却变得引人关注。



徒　步

从游戏序盘就开始使用的最基本的移动手段。主人公打头，其余伙伴排成一队跟在后面。

以远行凡探索各地的



昼

在明亮的白昼中，视线会非常清晰，适于玩家走访和地方探索。

夕阳红日正在宣告



黄昏

晚霞染红了天空，夜晚即将来临，究竟是返回安全的小镇还是勇敢地杀进黑夜继续冒险呢？

于明年春在PS2上发售

Town & Castle 作为游戏冒险据点存在的小镇和城市







小镇及城市布景 完全符合真实的视觉习惯

在PS2版的5代中，即使玩家身处小镇内也可以看到远方的山峦和森林，逼真再现了小镇与外界的紧密联系。而镇子里的景物也充满人文色彩，建筑物与人们的生活和谐统一，每个细节都能体现制作人的良苦用心。



镇 小镇是主人公在旅途中休息和补充道具的重要地点。上图就是游戏中的一个小镇，其中的建筑构造十分合理，符合真实的透视规律，看起来很亲切。



城 这里到处是美丽的广场和宏大的建筑。高高的阶梯和竖直向上的建筑风格都显示了居住者的高贵身份和王室气魄。如此气派的城市里会有国王居住吗？

和DQ7比较的话……

在小镇中也能感到外界的存在

7代中的小镇与城市内部也是用3D画面来表示的，玩家可以360度旋转视点，从各个角度确认建筑物的结构。不过小镇本身则像一个完全独立的盆景。从这一点上讲，本作中城镇与大自然的交融设计则更加合理贴切。



7代的城镇内部就像一个与外界完全隔绝的盆景。

建筑物内部也完全由3D画面表现

居民家里和城堡内部也完全实现3D进化。建筑物的外观及内部陈设多姿多彩，个性张扬。而像贯穿该系列的“书架”和“壶”这样的东西也被保留下来，好想赶快去调查啊。

游戏中也有类似的多层建筑物。在如此复杂的建筑中探险，如果能随意切换视点才会方便。



是否可以变更视点？



马车

主人公走在最前面，3名伙伴分列马车左右及后方，说不定马车里也可以坐人，以实现多人同时迅速移动。



船

通过船只可以达到大洋彼岸，探索未知领域。从大小来看，船只应该可以容纳所有伙伴甚至马车。



被黑暗所包围 夜

世界显现出不为人知的另一面

夜行性凶暴怪兽经常出现的时段，不仅环境的能见度大幅降低，战斗的难度也会随之上升。

Dungeon & Tower 被恐怖魔物做支配的高塔与迷宫登场

高低差一目了然的迷宫更加刺激

PS2版5代的游戏画面全部采用3D形式来表现，因此即便是在高塔或者迷宫内部也存在着明显的高低差变化。由于冒险环境的巨大变革，玩家在迷宫等危险领域的探索也需要更加用心。

遗迹内部



遍布着迷宫般的岔路……

迷宫内部的道路错综复杂，与平原上的一马平川形成了鲜明对比。上面的图片表现了主人公在熔岩中小路上的行进场面。

和DQ7比较的话……

迷宫内能否变更视点？

7代的迷宫也由3D画面构成，并且可以左右45度切换视点。那么PS2版的5代能否360度随意改变视点呢？



7代迷宫内的视点切换并不自由，希望本作能够真正体现3D游戏的魅力。

无论其中隐藏着什么危险



正义的玩家都要勇往直前

在白雪皑皑大陆上发现了洞窟！里面究竟隐藏着怎样的秘密呢？如果对自己的实力不够自信的话，还是先去收集情报吧，总之别贸然进入。

主人公及登场怪物也全部实现3D进化啦!!

Adventurer

作为玩家化身的故事主人公身担重任

身穿紫色披风，头戴紫色包巾的主人公的职业是——！？

下方画面中身着紫色披风的少年就是游戏主人公。不过与DQ系列 的传统主角所不同的是，本作的主角既没有装备剑，也没有装备盾，一身轻装打扮，似乎是一位休闲的观光客，那么他的真实职业到底是什么呢?

主人公带领伙伴们踏上了轰轰烈烈的大冒险。除了怪物以外，我们还能看到一个人类伙伴的背影，他究竟是谁呢？


这就是从不向困难低头的

游戏主人公的英姿

开发画面的关键点在此公开!!

少年与成人两种形象的用意究竟是什么呢!?

从公开的游戏画面看，主人公共有2头身和3头身两种形象。这不仅代表了少年和成人的两个不同阶段，也暗示出了DQ5将是一部跨时代的游戏。少年主角的Q版造型看起来倒很像7代的风格。



和DQ7比较的话……

与世界舞台的设定一致 游戏角色也实现3D化

7代中的游戏角色是用2D表现的，一共使用了8种前后左右及补充间隔的斜向图案。但是在PS2版的5代中，角色则全部实现3D化。



主人公、村民以及遍布世界各地的怪物，所有这些角色全部都以3D描绘。

游戏中怪物们也变身为3D形象登场！

除了冒险舞台以外，主人公一行以及登场怪物也全部实现3D进化！在出色画质的包装下，3D造型的怪物与2D时代比起来毫不逊色，同时也保持了其原有的设定风格。

少年


孩提时代要徒步旅行!?

这是2头身主人公在孩提时代徒步旅行的画面。虽然我们不能就此推断主人公在少年时代无法乘坐马车等交通工具，但是让主人公在少年时代经历磨难似乎对其成长大有帮助。


伙伴也很少?

主人公正在与巨大的史莱姆作战。从他们等级来看，应该是游戏的序盘部分，而且主角的伙伴也只有二人，除了显得场面冷清以外，战斗能力也不够强大。

成长


长大以后就能使用马车?

这是成人后的画面，主人公与马车及伙伴在一起行动，长长的队伍显得十分热闹。另一个值得关注的地方是，主角的伙伴中也包括怪物。

成人


伙伴的数目也会增加?

虽然Grendel是比较强的敌人，但是主人公此时的等级也很高，伙伴数量更是达到4人。这样的雄厚实力可以为今后的冒险打下坚实基础。



在3D世界中与3D怪兽展开你死我活的鏖战

Battle System 缜密完善的战斗系统扑面而来

高空中也将出现怪兽 玩家必须采用全新战略!

从现今公开的战斗画面中，我们可以看到3D怪物们各种繁杂多彩的动作，而除此以外的另一巨大变化更是令人充满期待：空中也将出现飞行怪物！那么这究竟意味着什么呢？DQ的战斗系统将实现突破性的巨大转折吗？饭斯要拭目以待。

和DQ7比较的话……

战斗画面中的动作更加抢眼

7代中战斗画面的怪兽是2D的，每只怪兽大约有1～2种动作。而本作中的3D怪兽则拥有五花八门的动作，战斗场面也更加热闹，蕴涵了更多的变化性。



变成3D以后，怪兽们的动作也增加了不少。



不仅高空中的ForkMan可以做出振翅动作，其他怪兽的描绘也更富活力！

每只怪兽各不相同 栩栩如生的举动大披露!!



在战斗画面中，即使怪物的种族相同，但是诸如“尾巴位置”、“翅膀形状”和“手持武器的方式”等细节也会有微妙差异。这就是怪兽们完成3D进化后，姿态、动作也随之逼真的最好印证。

战斗画面中3只舌头兽的样子各不相同。更加令人欣喜的是，玩家在2D时代绝对见不到的背影也终于亮相啦！

开发画面的关键点在此公开!! 面对压倒性的怪兽群 主人公们将如何应对呢!?

在这次公开的战斗画面中，大家可以看到怪兽们会分成“地上”和“天空”两列登场。在面对两列怪兽的时候，战斗的难度也会全面UP，对于玩家是更大的考验。

从右侧的战斗画面中大家还可以看到在空中飞翔的怪兽。在1个画面内最多可以容纳几只怪兽呢？



开发画面的关键点在此公开!! 和怪兽作战的伙伴最多可以有4人!?



如果在战斗中可以让伙伴交替上阵的话，那么这些待机的伙伴是不是就在马车中呢？

从目前得到的画面看，包括主人公在内，能够直接参与战斗的伙伴最多有4人。但是指令窗口中还有一个非常醒目的“切换”选项。这是否意味着玩家在战斗中可以临时变更战斗伙伴呢？如果真是这样就太好了！

目前从战斗画面中可以确认的伙伴

主人公	桑切	阿姆鲁
帕帕斯	皮埃尔	艾咪丽
比安卡	史莱林	马多

在战斗中被打倒的怪物将成为我们的伙伴!!

在冒险的旅途中，怪物也有可能成为伙伴加入我方。玩家可以不断培育自己的怪兽伙伴，使其变得越发强大，最终成为自己的得力助手。



不同种类的怪兽将跟随主人公一同踏上旅途。



战斗结束后，本应被打倒的怪兽也有可能成为己方战友，令怪物军团也将随着游戏的进程而不断壮大。

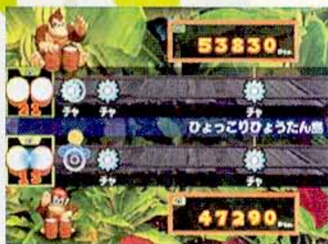
从游戏画面中陆续发现有可能成为伙伴的怪物!!



任天堂 由两个厂家共同

享受快乐音乐盛会的游戏登场啦！

GC上的第一款音乐游戏，让人能够亲身体会到节拍打击乐趣的大作终于登场！曾以《太鼓达人》开创出音乐游戏新境界的NAMCO将与任天堂明星大金刚联手，为玩家推出一款以大金刚为主角的手鼓音乐游戏。该作即将发布的消息曝光后，立刻在GC玩家中引起轰动，大家相信这种强强联手一定会缔造出非同凡响的作品！



该游戏不仅面向年龄层广泛，其内容也耐人寻味，大家在亲朋好友聚会时候不妨尝试一下。



从名字就可以清楚地看出，这是一款由大金刚和迪迪金刚担任主角的游戏。也就是说，我们将在游戏中看到大金刚和迪迪金刚敲鼓时的兴奋样子。这二位平时蹦蹦跳跳，一副精力过剩的样子，打起手鼓来也一定非常投入！好期待啊！

从1个人到一堆人的热闹游戏不寻常

游戏的基本规则非常简单，只要按照曲子的音符同步拍打金刚鼓，就可以演奏出一首流畅而完整的曲子。游戏最多可以容纳4人游戏，不过其他玩家也可以打拍子加入游戏，共同分享这份激情与快乐。金刚版太鼓将让我们再次重温全家同乐的幸福感受。



只要作为旁观者看别人玩上一回，任何人都可以很快成为行家里手。

男女老少乐在其中



有令人吃惊的先进技术做后盾

NINTENDO GAMECUBE

大金刚手鼓

这就是结集先进技术制作而成的金刚手鼓。它的内部配有可以感应到周围发声的“手拍子传感器”，是突破同类产品极限的划时代杰作，单独售价仅为3000日元。强烈推荐太鼓饭斯购买。



大金刚手鼓的精度设计异常绝妙，它只会感应到必要的声音。鼓面本身的触感弹性适中，非常舒适。

GC	厂商：NINTENDO		发售日：2003.12.12
	类型：ACT	价格：6800日元	同捆：手鼓





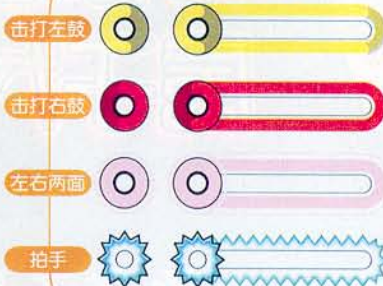
谱写的拉丁风情！南梦宫

无比抢眼的游戏系统和崭新模式大检索

游戏中可供选择的模式共有6种。普通的演奏曲子自然不必多说，但是用大金刚手鼓玩迷你游戏、以及单人游戏等各种丰富多彩的模式就必须向大家介绍了。请你一定记住，下面登场的4种模式将是音乐中最酷、最棒的！



游戏的音符是圆形的，玩家要按照节拍和提示音符做出相应的拍打动作。音符的具体种类，请读者参看右边图示。





Street live模式

该模式专为单人游戏设计。当打穿NORMA后玩家可以得到筹码，使用积攒的筹码购买大金刚手鼓的曲子或者其它迷你游戏，令游戏乐趣随之增加。



越玩越想玩，越玩越好玩的游戏系统。

挑战模式

任意选曲连续游戏，看看自己究竟能玩到多久的挑战模式。该模式既可单人慢慢锤炼，也可以和好友相互协助，并肩作战。刺激程度超过Street live。



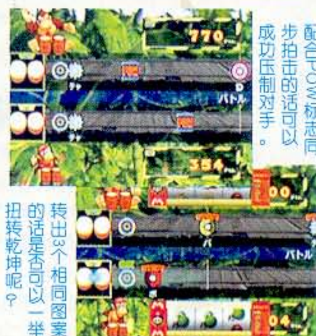
如果增加曲目的话难度也会随之上升。

充满策略和战术的战斗模式

在专用画面中1对1竞争，靠得分多少一决胜负的战斗模式。如果想在该模式中胜出，合理的战术策略至关重要。是可以考验玩家水平的模式。



连打图标出现后，连打次数较多的一方就是胜利者。



配合POW标志同步拍击的话可以成功压制对手。

转出3个相同图案的话是否可以一举扭转乾坤呢？

激烈而充实的迷你游戏群！

游戏中，玩家可以在金刚镇买到各种迷你游戏。虽然其中大多不是音乐游戏，但是由于玩家可以用专用的金刚手鼓操作，因此即便是一些很怀旧的作品，其中所蕴涵的快乐也是截然不同的，有必要重新体会。下面我们先来介绍其中的3个迷你游戏，这些看起来无比简单的游戏其实也隐藏玄妙哦！



跟随音乐的拍子敲击手鼓往上爬的模式，别忘了顺便摘点水果解馋哦。



该模式的玩法类似打地鼠，玩家要分别敲击左右两面手鼓，把探头的库鲁鲁砸回去。



从标题就可以猜到大致内容啦，这是一个按照节拍投掷香蕉的小游戏。

收录32首曲目，容量惊人！

对于那些多年来一直支持任天堂的玩家而言，下面的这些曲目一定不会陌生。从歌谣到MAMBO，乃至拉丁派的极品音乐，游戏一共收录了32支名曲。由于玩家可以自己改变音色，所以该作的变化是无穷无尽的！

主题曲	游戏
大金刚（主题曲）	超级马里奥的主题歌
流行歌曲	猴子球
COLORS	拉丁
桃色单相思	Mas Que Nada
还有明天	MAMBO No.5
Fly high	La Bamba
DESIRE —热情—	儿歌
爱的舞蹈旁	古老的大钟
迷你早晨。猜拳！	竖笛坏掉了
SHAKE	森林的熊
动画	古典
Advance · Adventure	匈牙利舞曲
直到再次相逢	土耳期行进曲
卡比！	Folk dance
仓鼠太郎的小调	OklahomaMixer
风之啦啦啦	TV
THE GALAXY EXPRESS 999	敞向明日的门
CM	葫芦岛
爱之歌	We are the ONE～我们是一个人～
传说的斯塔菲	Love Somebody

小向美奈子直击取材话题最新作！

人气偶像小向美奈子再次勇敢地向热门游戏发起了挑战，这次她将访问知名厂商SEGA WOW，并带领大家抢先拜会「忍Kunoichi」的超级魅力！

带你感受属于大家的游戏！

「美奈子是永远不会输的！难道你还没觉悟吗?」

访问厂商： SEGA公司/SEGA WOW

介绍游戏： Kunoichi—忍—

Profile

小向美奈子●1985年5月27日出生于东京都。血型AB型。身高156cm，三围B90．W58．H85．受到好评的美奈子等身大小的模特正在日本接受预约！我们这次采访活动的主角就是冰雪聪明的小向美奈子。

「Kunoichi」魅力的初体验！

继去年12月「Shinobi」发售之后，其续作「Kunoichi」也终于登场了！在这款高完成度的纯动作游戏中，女忍者"绯花"将会大显身手。就让我们通过开发小组的云野先生与美奈子的对话，努力去挖掘隐藏在神秘幕后的惊人秘密吧。



Kunoichi 忍

绯花

PS2	厂商：SEGA	发售日：2003.12.4
	类型：ACT	价格：6980日元	其他：——

前作《Shinobi》中加入的高速杀阵动作，曾备受核心动作游戏饭斯们的推崇。如今续篇《Kunoichi》也终于将要登场，想知道新作有何变化的玩家就不要错过这次美奈子对开发人员的访谈哦！

1992年加入该公司，曾参与「NIGHTS」「AZEL」「索尼克Adventure」等游戏的MOVIE制作工作，并在「樱花大战」中担任监督，在「Kunoichi」中则担任资深监督一职。

SEGA WOW
「Kunoichi」资深监督
云野雅广
MASAHIRO KUMONO

「两位女角都很漂亮，真的令人神往呢!!」



「尽管两位主角都很漂亮，但应该也有实际的模特原型吧？」「哎呀，实际上……」面对美奈子尖锐的问题，云野先生会将真相和盘托出吗？

「两位女角都非常漂亮真的很令人神往呢！」

小向■制作这款续篇的出发点和目标是什么呢？

云野■虽然去年推出了超大人气的前作《忍Shinobi》，但是最近广大动作游戏的爱好者们却认为，真正可让人欲罢不能的动作游戏已经越来越少了。

而且我们这次也想制作出拥有一些新特点的续作，比如完善大量前作系统部分的缺陷、让游戏的画面整体大幅进化、不论是己方还是敌方角色动作变化更加丰富等等。



美奈子正在体验本作，因为开启了自动锁定模式，所以很轻易就完成了杀阵。

小向■那么这次的游戏具体都有哪些变化呢？

云野■这次的续篇我们格外强化了角色动作部分，同时为了让杀阵动作的华丽度比前作有过之而无不及，我们特地采用了女性作为今作的主人公，从美奈子你的角度来看，对主人公绯花和对手翡水感觉究竟如何呢？

小向■两个人都非常漂亮出色！

云野■那么你更喜欢谁呢？

小向■作为游戏角色来说，我比较喜欢翡水。她很女性化，嘴唇的颜色和服装造型也很可爱。不过，其实我更想穿绯花的那身衣服（笑）。



游戏中加入了破坏装甲、回踢、上踢等大量新动作，更加丰富耐玩！

——角色的操作等方面和前作基本一样吗？

云野■这次，主人公的动作技巧比前作增加了将近两倍，同时还强化了前作所没有的腿技要素，空中战也变得更加有趣。

另外，由于加入了可将敌人自动锁定的模式，所以即使是初学者也能轻松地施展杀阵动作。

小向■原来如此，我还以为游戏会很难呢，不过要是真的如你所说的话美奈子应该也能玩啦。

云野■对啊。因为就算是初学者也会觉得很有意思，所以请大家一定要玩玩看！

CHECK!! 三位游戏主要角色的精彩之处?

「Kunoichi」中每个角色的造型都非常出众，光是从前面的几张游戏画面上，大家应该就看出游戏的超高品质了，连美奈子也不禁赞叹道“画得好细致好漂亮!”。不过她居然会说“绯花的服装好帅！好想穿穿看啊”，这可真是出乎人意料之外。



「地虫的纹身原是想设计成胸毛的。」云野先生说道。这难道是真的吗！



地虫



翡水

「翡水的发型看起来有点像金鱼。不过在性格上，她是一个好逞强，希望别人能把自己当成大人看待的女孩」（云野）敌方的黑钢也很帅气！



黑钢

参观开发所！小向美奈子对「SEGA WOW」的访问！

“我好喜欢各位制作的《樱花大战》哦！请你们继续加油吧！”美奈子忍不住对开发人员们发出了热情的叫喊。



美奈子首次访问WOW和OVER WORKS合并之后形成的新公司「SEGA WOW」。这里也是制作《Kunoichi》及《樱花大战V》等游戏的地方。由于访问时间正好赶上开午会，所以美奈子这个局外人也在中途和大家打了个招呼。（笑）

安田朗、为绯花心驰

世界首次公开！春丽设计者·安田朗（AKIMAN）先生

他笔下所描绘的「忍者」绯花



自由设计师 安田朗（AKIMAN）

这次大家所看到的杂志插图CG，可是由名家操笔的哦！设计绘制《Kunoichi》的女主角绯花的人，就是曾以绘制《街霸Ⅱ》的春丽为代表，陆续创造了众多CAPCOM魅力角色的安田朗先生！他前段时间退出了CAPCOM公司，靠着挑战新境界的绝妙笔法再次令所有的游戏FANS为之陶醉！

本名：安田朗。1964年7月21日出生在盛产美味螃蟹的北海道钏路（巨蟹座），O型血。身高172cm、体重约73kg（随时变动）。小学1年级时，因为在自然科学课上的水栖动物画、以及将色彩运用得浓淡合宜的源五郎画而屡获表扬，从而发掘出了自己的绘画天分。小时候的他，心中充满了对画面逼真的奥特曼及假面骑士、魔人Z等机器人片子的熊熊热情。高中时参加了美术部。喜欢画一些简单易懂，并在生活中普遍存在、比较真实的画，并在北海道的海报设计大赛中荣获第一名。18岁时来到东京，上了一年的东京设计学院后中途退学。积累了一定的漫画家的工作经验后，开始在冈本吉起的指挥下于CAPCOM的东京分社工作，随后作为《FINAL FIGHT》《街霸Ⅱ》等游戏角色的设计者逐渐确立起了自己的地位。安田朗本人极其喜欢高达，在CAPCOM就职时还曾亲自负责《机动战士倒A高达》的机体设计等工作。最近他退出了CAPCOM，成为一名真正的自由职业者，想深入了解他的人可以到他的主页上去看看。http://www12.big.or.jp/~akiman/



安田运用素描手法粗略画成的绯花。她脸部的表情、腰部的线条等，都完美地刻画出了"忍者"的另一种武器——"魅力"。

不管是哪家游戏公司，都必定会有属于自己的代表性角色，而我们这次介绍的「AKIMAN」——安田朗就是位曾创造了CAPCOM一个时代的角色设计大师。一位拥有绘画才能来自北海道的年轻人，能够在东京加入CAPCOM，从很大程度上来说未尝不是偶然和运气的使然。但是，他进入公司以后却彻底的发挥出原有实力，造就了《FINAL FIGHT》和《街头霸王Ⅱ》的巨大成功，其笔下的角色更是风靡世界各地。之后，他在《街头霸王ZERO》中创造了"樱"这个出人意料的角色，在经过《Captain Commando》、《X-MEN》、《Vampire》等作的历练后，安田朗设计2D作品角色的技术已经到了炉火纯青的地步。

"在点阵图的时代，设计师是不打网点的，所以每次画角色插图时，都有一种不太像是在工作的感觉，实际上确实有点为难呢"对当时的情况安田就是这样形容的。现在作为一名自由职业者的他尽管一边说"目前不太想接游戏的工作……"一边还是接受了这个工作。

AKIMAN'S涂鸦①

AKIMAN刚进入CAPCOM公司时的作品。最大的特点就是画风非常逼真。

SideArm（1986年）



《SideArm》是安田朗进入CAPCOM后第一次参与制作的街机作品。在被告知要接手冈本吉起的工作并接着制作后，安田朗开始拼命奋斗，并在工作中受到了前辈船水纪孝的不少关照。

LostWorld（1988年）





天才企划家西谷亮（现任ARIKA社长）制作的CP系列第1弹。该作非常注重画质。上图中的商店店员的设计者就是安田朗。

她可是我长久以来早就想画的女性角色呢！

说起「最大的难点」，那就是「连绯花的臀部也画得非常绝妙」。其实在这次的绘画过程中，安田甚至启用了真实的美女模特。所以画中的绯花才能从后背乃至全身都充满了魅力，散发着一股见者无不为之沉醉的微妙气息。另外，本图也是网上购物店SEGADIRECT的《Kunoichi-忍-DX套装》预约特典招贴。这样的强作，不管你是不是该系列的FANS都绝对不可错过啊！

神往——

「当我在新宿的咖啡厅第一次看到绯花的CG时，就想把这个角色画得厉害一点，令人过目不忘。虽然以前我总是拼命的让每一张画都充满人物特性，但最近的动画业界却早就已经不再特意讲究这些了。但我觉得只有"提高人物特性"，才能让绯花这个人物显得光辉夺目。由于SEGA方面希望我能够绘制B2的海报，所以为了让海报更加抢眼，我想同时展现出她的胸部和臀部，最终决定了这个站在镜子前边的姿势（AKIMAN）」。

编辑点评

11月15日—11月30日

NEW GAME CROSS REVEIEW

全机种13部

GAME SOFTWARE 电子游戏软件

评论人



K1：最近一次与AKIRA等人出去蹭了明人一顿日本料理后去了模玩两可模型店，结果惊喜地发现了一直以来最想入手的女神手办，于是对着明人念了四个时辰的“明人还钱咒”，然后排队到2004年中旬。



星尘大海：感恩节万岁！！！对这个2003年末的节日，星尘真的是激动的无话可说了，真是对玩家们的主机、时间和毅力的考验啊，游戏顺序确定：SDGGA》ZREO》无赖》WA：F》EVA2》RRE……



白色亡灵：00100型PS2的购入资金竟然达到4000，还是转而追求普通型利克·迪亚斯较好。随着时间的顺延，提坦斯的行径也越来越疯狂，30号殖民星事件的发生已经不可避免。面对这股浊流只能怒吼。



星川明人：年底的大作攻势已经展开，数以N记的各类游戏陆续与玩家进行亲密接触，不想苦死的玩家可要拼命打了。发现一部二线动画DVD《BPS》，不错的感觉，推荐喜欢黑客题材的动漫人找来看看~

SILVER 鬼武者无赖传

发售：2003年11月27日



机种：PS2
厂商：CAPCOM
类型：ACT
媒体：DVD

游戏：类似CAPCOM自己制作的《能量宝石》，属于同屏假3D对战，游戏中的角色都是前两部作品的人物，另外还有洛克人等动作明星客串。

评论：

K1：说这是鬼武者版能量宝石也好，能量宝石版鬼武者也罢，反正很像DC上的能量宝石就是了，与多人一起操纵鬼武者系列角色进行梦幻大乱斗的感觉很不错，而且制作小组仍然没忘记在这里也要恶搞一下，搞笑效果也说得过去，总之三代出之前先玩这个吧。

星尘大海：本作的欧美版本名叫《鬼武者·Blade Warriors》，比什么无赖传好听多了，游戏的品质一般，毕竟玩惯了正传中各角色投入的演出、感人的剧情、魄力的过场CG，现在看到这么一个斗得乱七八招的游戏真的是让人头晕晕啊，本作只够大家玩个热闹。

白色亡灵：玩之前期待确实不小，因为这也算是鬼武者系列为数不多的王牌之一了。按理说有正统前作的基础，动作性应该不错才对。可实际上除了画面可圈可点之外，手感实在没什么亮点可言。而且某些角色的形象实在让人不悦，卡氏死忠可以买来收藏。

星川明人：以超人气角色、4人乱P为卖点的《鬼武者无赖传》闪亮登场。游戏保留了系列的原始操作方式以及各种系统，超级打的感觉。除去系列中登场的诸多敌我角色，游戏还收录了CAPCOM的很多经典角色，目前洛克人已经入手，继续努力中……

SILVER 荒野兵器 ALTERCODE:F

发售：2003年11月27日



机种：PS2
厂商：SCE
类型：RPG
媒体：DVD

游戏：系列最新作，画面和音乐的强化自然不用多说，情节也很吸引人，算是近期PS2上优秀的RPG作品之一。另外，本作格式为D9，购买正版推荐。

评论：

K1：这款游戏应该也称为是强化复刻版，在原来一代的基础上大幅度提升改良了系统与画面，战斗系统也由原来的三人小组改为六人战队，玩起来的感觉自然像是在玩新游戏一样，只是虽说剧情部分细节有所修正，但变化也并不是很大。

星尘大海：号称的完全加强作，从游戏来看确实表现不俗，游戏的画面和系统均有全新设计，并有三位全新角色加入，游戏的音乐强力至极，延续了系列著名的口哨系统，大家绝对有收一套OST的必要啊，加入新同伴的剧情为全新修订，所以老鸟还是新人都值得试试本作。

白色亡灵：索尼在TGS2003上的重要卖点之一，也是索尼本社的少数几个RPG大作之一。强化版在画面和音效上都有不小的改进，系统上也有调整，人设也保持了一贯的风格，有些地方打起来仍然非常之累，有耐心的老牌玩家需要多多磨练了。推荐。

星川明人：本作是《WA》系列第一作的强化复刻版，游戏各个方面都得到了很大的提高，游戏系统的成熟等级完全可以与《WA3》相媲美。再次听到那口哨吹出的优美旋律实在是超级感动！！呜哦哦！！美中不足的是游戏画面比起《WA3》实在是有些……

SILVER 山脊赛车革命

发售：2003年11月27日



机种：PS2
厂商：NAMCO
类型：RAC
媒体：DVD

游戏：山脊赛车最新作，本作继承了以往画面音乐水准优秀的特点，并且加入了丰富的剧情模式，本作在电软和电新上曾经多次介绍。

评论：

K1：除了两名新的MM车手外就是这个叫做New Interactive Driver AI System的新系统最能吸引玩家注意了，英语看不懂，反正大意是可以体现出赛车手在真实赛车时的心理压力的一个系统，看的出来此次的山脊新作开始趋于GT赛车。

星尘大海：个人感觉游戏还是不错的，毕竟本人评判游戏的标准就是拿他和真实的赛车相比，本次的口号就是MOTOGP系列和RR系列的双重优良血统的遗传因子相结合。实际上确实也是做到了这一点，不过由销量来看本作的改革似乎还没有被市场所认可呢。

白色亡灵：评过了上次的太鼓达人3，对南大大的要求自然也得进一步提高。本作的画面确实达到了很高的水平，在PS2上算是顶级。车体和周围环境都相当漂亮，而且没有某XB的RAC刻意卖弄画面的厌恶感。但以此就称为“革命”，是不是还缺了点什么？

星川明人：明人超期待的赛车游戏，结果游戏入手之后随之而来的却是超失望，游戏基本上已经没有了《山脊》的影子而逐渐向《GT》转型，但是各方面的制作却没有《GT》出色，仅仅算是中庸，唉……不过本作的速度感与BGM依然制作得十分之出色。

SILVER

2003年11月27日

大众高尔夫4



机种：PS2
厂商：SCE
类型：SPG
媒体：DVD

目前家用主机上最优秀的高尔夫球游戏，游戏虽然专业性很强，但是充分为玩家考虑，很多击球操作只要按照游戏的默认操作即可，强烈推荐。

比起前作来除了旧有的人物与场地外，新增的人物以及比赛场地不少，尤其是看到有中国的场地实在是感到亲切。在操作系统与前作基本相同的前提下，比赛中各种资料在画面上的显示也更加体贴，画面素质的提升显得真实感十足。

之前对本系列的确是没有任何的接触，因为对现实的GOLF就兴趣不大，不过游戏上手后很快就被其各色的游戏角色和明快的玩法所吸引了，游戏登场角色多达34人，一些夸张造型角色让人晕晕，多达13款的可选场地使得游戏的可玩性极高。

总是觉得索尼在某些游戏类型上有向任天堂跟进的嫌疑，无论是赛车还是ACT，连这高尔夫也是。本作的最大优点和卖点是可以线上对抗，如果仅仅从角色魅力、操作手感和打法的多样性上和马里奥硬拼，一定会头破血流。但赢的是索尼。

SCE开发的高尔夫系列最新作，新作的其他方面感觉没有什么太大的变化，但是不知道是什么原因，这作一上手就觉得十分的好玩，因为明人对体育类的游戏是超级苦手，前作自然也没研究，估计是XXX或者XXX之类的有变动吧（自然明人是发现不了的）。

SILVER

2003年11月27日

零・红蝶



机种：PS2
厂商：TECMO
类型：AVG
媒体：DVD

PS2上著名恐怖游戏的最新作，游戏在增强恐怖氛围的同时，难度也大幅提升，感觉是给那些喜欢本系列的饭斯准备的。

一句话，真是期望大作前作成为本人最喜欢的日式恐怖游戏后一直期待着续作出现，而红蝶确实没有让人失望，继承相机抓鬼的特色战斗系统的同时画面素质提升令恐怖感也随之UP，强烈建议在夜深人静的时候独自在家关灯体验。

不愧为年度究极恐怖大作之一，游戏的恐怖感比前作更上一层，在前作非常带劲的"ZERO SHOT"之后，本作的超强力"抢拍"更是极有感觉，游戏音乐极尽恐怖之能，和画面表现结合起来可谓完美，新的名作系列诞生！大家快快拿起相机摆好POSE吧。

恐怖，绝对是对"零·红蝶"游戏效果最好的评价了吧。TECMO善于玩画面，而且不仅善于把画面细腻化，而且更善于把不该细腻的场景模糊化——有时候看不真切才最吓人。主角慢吞吞的动作和恶灵噬人的瞬间，以及抓鬼的设定核心。

苦等了许久的恐怖游戏，实在是大欢喜。经过了前作的惊吓之后，本作似乎没有在气氛渲染方面做更深的功课，而是提高了游戏的难度，使玩家在享受（！？）恐怖气氛的同时产生更大的紧张感。另：请在夜深人静时关灯进行游戏。

SILVER

2003年11月20日

世界拉力锦标赛3



机种：PS2
厂商：SCE
类型：RAC
媒体：DVD

被风林吹捧为神一样的拉力赛车游戏，玩过以后觉得确实不错，画面和操作手感俱佳，看在某秃子的面子上，大家还是玩玩吧。

由于时间仓促的关系，这个游戏只是看明人玩了一段，本作中的画面效果确实相当出色，尤其是Replay画面夸张点说简直与真景别无二致，就算与《GT赛车4》相比也差不到哪去。至于其它方面就不好多说了，只是听说该系列被称为欧洲版GT。

从写实的角度看本作的话绝对可以给其满分，英国的Evolution Studios开发的本作因为得到了「2003年世界越野锦标赛（FIA World Rally Championship）」授权而显得格外有真实感，一切都是实名登场，游戏画面也绝对出众，喜欢竞速的玩家一定要试试。

也许本作有很多地方可圈可点，但是打完山脊赛车革命之后再来玩这个，确实有点麻绳提豆腐的感觉。既然是世界拉力，赛道和赛车的可选性当然很高，但是这样做的结果是让人浅尝辄止，别说全面制霸，就是认真玩好一两条赛道都不容易。

拉力赛车类的颠峰之作，这部作品游戏没有过多华丽的画面或者多么复杂的系统，吸引玩家的仅仅是"真实"这个主题，当然，这个主题也形成了另外一个十分大的问题，就是游戏的难度实在不是一般的高，喜欢拉力赛车的玩家一定要拼一下！

2003年11月20日

职业棒球会的创造2003

机种：PS2
厂商：SEGA
类型：SLG
媒体：DVD

同样是SEGA旗下的SMILEBIT出品，和《创造球会3》引擎基本相同，可以说主要的区别就在于足球换成了棒球，喜欢棒球的不要错过。

比以往更加丰富详细的球员数据使得本来对这类游戏苦手的K1头痛不已，球场表现比以往也真实并人性化，并且加入了以往作品所没有的临场感。不过那个叫什么"二军"的新系统还没有完全熟悉，只知道选手保有能达到50人之多。

本来就是体育盲的星尘对本作更是毫无感觉，不过相信全国上下的玩家们一定有对该作研究深刻的在，SEGA的球会创造系列其实还是有一定素质的，看看游戏中一堆堆复杂的数据管理系统，就让人对SEGA的开发人员佩服有加了，本作个人认为地域适应性为D。

与"创造球会"感觉很像的作品，所以系统就不详细叙述了。不过深受"ONE TOUCH"影响的本人，反而对棒球教练的运筹帷幄之中没啥兴趣，或许是这类游戏更应该体现优秀选手的个性和玩家的风格吧。"纯理论派"的教练很少有成功的。

让人怀疑仅仅是为了恶搞才发售的游戏，不论开发商如何宣扬或者广告商如何推荐，可以确定的是这款游戏已经创下了棒球经营游戏的新低，一塌糊涂的系统姑且不论，单是一个游戏平衡性严重失衡就足以要了一大票玩家的老命，推荐给对人生绝望的玩家。

SILVER

2003年11月20日

新世纪福音战士2



机种：PS2
厂商：BANDAI
类型：育成SLG
媒体：DVD

根据日本著名的动漫作品改编的恋爱养成游戏，同时游戏中还有战斗要素，很像樱大战，相信动漫迷不会错过本作，本期有明人的攻略。

严格来说，这是一款仅仅继承了庵野秀明关于EVA世界观的游戏，借助EVANGELION AI World Simulator来自由发展游戏中的故事，所以就算是看到与原著不同的情节也不奇怪，战斗画面魄力十足还有全语音再加上预约以及初回特典的礼品，FAN没理由错过。

绝对是骗FANS钱加造势的游戏，游戏其实已经很好地表现了BANDAI的3D游戏制作能力，能够看到EVA的分歧剧情和梦幻结尾一定是每个EVA迷日夜的梦想，更别说可以见到EVA01的变装了（个人感觉会在机战2中出现，额头开始闪光）不是ACG三栖人的话千万别感到困惑啊……

如果是EVA的死忠的话，这个游戏就该给满分10分，因为本作的水准确实很高，无论是画面魄力还是角色对话都是。而且很多场景极感人。但如果是EVA的绝对死忠的话，就要扣去一分，也许是已经无法接受任何与原作情节不同的内容了吧。

１００％的FANS向的游戏，超高的自由度绝对能使玩家编写属于自己的《EVA》故事，大感动啊大感动！！不过在一般玩家看来也就是款莫名其妙的一款游戏了，按照FANS向的话绝对是10分，但是面对一般玩家的话估计也就是这个分数吧。

2003年11月21日

COUNTER STRIKER



机种：XBOX
厂商：微软代理
类型：FPS
媒体：DVD

风靡全世界的PC游戏CS（反恐精英）XBOX移植版，没啥可说的，满大街网吧里全都有。

这游戏……其实根本不用多说什么，知道CS大名的人恐怕比知道XBOX的人还要多，独家移植到XBOX上那是理所当然，不过惟一难解决的问题还是操作，只有用键盘及鼠标才能实现的那种有如行云流水般操作的此游戏只用手柄玩的话……

国内人气暴高的FPS极强作（流行的就是最强的），比起HALO来虽然颇有不如，但看到本作出现在XBOX上也是情理之中的事，FPS永远是XBOX的好朋友嘛，再说本作的地域适应性可是绝对的S呢，用肥大胖手柄难度颇大。

给这个分的原因是完全搞不懂本作推出的理由。其实这个XB版移植得很完美，画面、手感都相当惊人（手柄的先天缺陷除外），流畅度也十分高，而且还加入了新的武器装备。但这个版本实在是没有什么存在的必要，PC上比较好……

拿着盘研究半天才发现原来就是PC的人气FPS之作《CS》，打了两下感觉还真是很不错，XB平台上又多了一款对抗性的游戏，不知道今后与《光环》比起来打哪个的玩家更多……游戏最大的问题就是手柄，好想找个键盘和鼠标来啊……(T_T)

SILVER

2003年11月21日

魔牙灵



机种：XBOX
厂商：微软
类型：AVG
媒体：DVD

微软代理的动作游戏，画面很出色，操作手感也不错，但是总觉得摆脱不了美式动作游戏的影子，另外个人认为画面颜色看长了会吐。

确实是很强的动作游戏，二刀流斩杀敌人流畅自然，动作也有如鬼泣般华丽帅气，虽说多少有些借鉴的嫌疑，但也能感到微软也确实是下了一番功夫的，在XBOX上同类游戏中已经算是相当不错的了。剧情略显俗套但谜题机关设计不俗，向动作游戏玩家推荐。

同明人一样是期待大，失望也大，微软专门针对日本市场的地域适应性而开发的游戏，但还是没有跑出见XBOX必动作的怪圈，游戏的画面很不错，战斗起来也是标准的火爆加爽快，但游戏国度强调了动作表现，游戏的剧情和系统都不让人太满意的说。

使用老套日式故事的动作冒险游戏。邪恶黑暗和尚妄图用妖力控制世界，勇者主角踏上讨伐之路等等。本作的攻击、移动动作都很流畅，画面更是细腻。BOSS战魄力极大！但可惜出在了XB上，销量恐怕没什么保证吧。XB玩家十分值得尝试的作品。

同样是一款期待大失望大的游戏。游戏的整体概念其实还是比较出色的，毕竟做出了比较大的突破，而不是被限制在成型的圈子内，只不过在制作的时候一不小心（估计是）做跑了形，长时间游戏的打实在是有种很疲劳而且厌烦的感觉，勉强给个概念分吧。

SILVER

2003年11月27日

SD高达G世纪ADVANCE



机种：GBA
厂商：BANDAI
类型：SLG
媒体：卡带

SD高达系列首次登陆GBA，游戏画面可以和PS版较量，系统仍然是继承以往作品，大家玩够了机战，也来体验一下高达的SLG作品吧。

全部机体竟然都是以多边形来表现，并且效果很好，这在GBA上体现出了本来很难表现的临场感来，并且收录了的机体几乎覆盖了现今为止所有的高达作品，甚至还将各个重要角色的富有个性的台词也容入系统中作为提升各项效果的系统，高达FAN赶快行动吧。

原来是不可能有圆满的大作的，不过在写本篇点评时游戏正如火如荼地在脑中进行YYING(玩不上啊……)，并受到一堆人的威胁：不给满分的立刻死掉！所以只有这样办了，说实话，游戏其实就是一个"强"字，要问为什么？

虽然和机战一样属于跨越时空乱斗的作品，但SD系列的难度和战略性一直是机战没法比的。主要是己方在系统上的优势少，让人必须动脑子。本作的画面在GBA上最高，而且角色的特性与人物本身搭配得十分贴切。与马沙专用SP堪称绝配。

GBA平台目前惟一的一款《SD》系列，游戏的各种系统延续了WSC平台《独眼高达》的路线并且更加成熟，收录作品方面增加了当前人气正旺的《SEED》，最令人惊讶的就是游戏画面，绝对不比PS平台的《SD》差！呜哦哦！绝对要入手Z版！

2003年11月12日

双截龙ADVANCE



机种：GBA
厂商：TAITO代理
类型：ACT
媒体：卡带

游戏以街机版双截龙1代为蓝本，加入了一些新的场景和敌人，感觉很不错，不要以为是FC的移植版，GBA版某些地方还要超过街机版。

当玩到这个游戏的时候却只有怀旧的感觉，从游戏开始时那不知看了多少遍的绑架场面到比利那不知要了多少次的龙卷旋风腿全都充满了怀旧的气息。画面一如既往延续以往的风格，音乐虽然也是沿用以前经典曲目但由于是GBA的缘故效果有些令人遗憾。

游戏是标准的复刻怀旧作，音乐和画面对老玩家来讲都绝对的致命，游戏难度比起原作下降了很多，原来的街机可是高难吃币啊，人物动作保留原样，相较GBA上的同类ACT可是差了那么一截啊，毕竟是上个世纪的东西了。

与老版123代情节都不雷同的全新作品。虽然整体感觉变化不大，但是动作要素的加强使难度大大提高，攻击方式丰富多彩，连BOSS都可以抓起抛出，有点李小龙截拳道的意思。小太妹登场依旧！建议怀旧或者喜欢清版ACT的玩家尝试一下。

这个……不知道该说什么好了，很感动是没错，但是个人认为《双截龙2》才是系列的最强之作，为什么要复刻1呢……游戏的难度比起街机版（本次是复刻的街机版，不是FC版）低了很多，不过游戏中的BUG倒是不少……给个感动分。

SILVER

2003年11月20日

F-ZERO



机种：GBA
厂商：NINTENDO
类型：RAC
媒体：卡带

系列最新作，前作是随GBA首发的作品之一，本作画面并没有太大的提高，主要是赛道和车型有了很大的变化。

与前作相比除了一如既往的高速刺激感外，根据同名动画改编而成的本作加入了动画中登场的主角以及其他的新人物，并且赛道也有所增加。作为卖点之一的单卡多人对战模式确实方便了不少GBA玩家，要进行对战需要一人一盘卡才行。

对GBA上的赛车游戏确实没有什么好感，总觉得长时间对着小屏幕中晃动的画面会对眼睛不好，更何况本作是以速度见长的F-ZERO，游戏适合在闲暇时间里拿出GBA小玩片刻，是任天堂迷加F-ZERO迷的玩家一定会这样做吧，大家更应该尝试一下联线的乐趣。

没仔细玩过GBA上的其他RAC，不好具体比较。在GBA的机能前提下，盲目追求画面的无锯齿显然是没有意义的，车体及建筑的塑造还算可以。但本作速度感相当不错，让人产生竞速的欲望。玩的时候总觉得有的地方奇怪，但又说不出具体是什么。

说实话，明人一直不看好GBA平台的赛车游戏，如果是《GT》之类的写实类也就勉强将就了，但是诸如《F-ZERO》这类速度型的赛车，凭GBA的机能实在是无法表现应有的速度感。实在不明白任天堂把这个移植到GBA平台有什么意义。

神游 iQue



中国大陆第一台完备知识产权游戏主机

电软独家权威评测及分析预测报告

●包装盒内包含以下部件:

神游机一台

CPU主频:??
主机长度(最外边沿):16cm
主机厚度(最大边沿):4.8cm
主机重量(含神游卡):260g

部件介绍

L键
START键
R键
电源键
摇杆
C键
A键
十字键
B键

[神游机实物等大图]

●神游机稳压电源一个





●视频接线一根



●使用说明书



●保修卡



●可擦写游戏卡



●低廉的发售价格，拔群的操作手感，堪称教学级的游戏软件，神游的到来绝不仅仅是给中国玩家补课。IQUE对硬件及软件的处理令人倍升敬意，近乎完美无缺。可以看出神游是经过长时间后才推出的，各方面的品质都无可挑剔，态度认真程度可见一斑。实在想不出任何拒绝购买的理由。



●与"神游机"的第一次亲密接触：

(+)外形轻便小巧，模具工艺水准比想象的强不少。软件类型丰富，能满足各层次的用户需求。汉化方面除了对话文字和标题logo外，火狐和水上摩托居然都加入了中文语音，实在是中国玩家的福气。

(−)接上AV端子机身有些前倾(鸡蛋里挑骨头)。



●第一印象不错，做工很好，机器正面的工程塑料外壳手感光滑，各部件衔接紧密，而各个按键的感觉尤其值得一提。与电视的接驳过程非常省事儿，插好卡带，打开机器，电视上出现主菜单，进入发现已有游戏若干，全中文界面干净利索而亲切。选择喜欢的"星际火狐"，好家伙！——连对话都是中文语音！！而配音者的专业程度，更让天语对任天堂严谨的做事风范表示深深地敬意。



神游 iQue 只有PLAYSTATION2横截面积1/3大小的神游机实物比例照片，小巧可爱，可见一斑。



神游 iQue 与N64主机（左上）、PS2主机及其手柄配件放置在一起的神游机。



通过共游盒，神游机完全可以再现N64当年四人同时游戏的疯狂乐趣。

神游机与电视机的连接

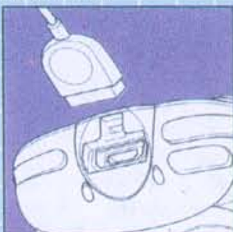
第一步

用神游机视音频接线连接神游机和电视机



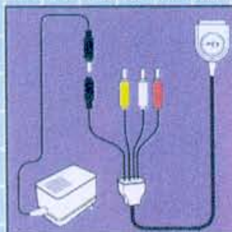
第二步

将视音频接线总端口连接神游机



第三步

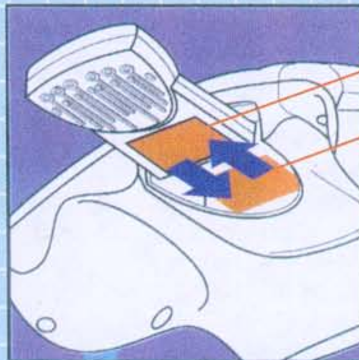
将稳压电源输出端口与视音频接线的黑色端口连接



●注意：神游机视音频接线的插头对应电视机相同颜色的端子

插入神游卡

在您启动神游机之前请确保神游卡已经紧密插入神游机



神游卡散热部件(长时间使用后会有较高温度，请勿直接触摸！)

神游卡散热部件(长时间使用后会有较高温度，请勿直接触摸！)

通常在神游机出厂时，神游卡已经正确插入神游机。如您需要拔出或插入神游卡(如购买神游游戏)，请按左图所示操作。

●注意——1、请务必在电源关闭时插入或拔出神游卡。

2、拔出神游卡后，手指请勿插入神游机的卡槽内，以免受伤。

神游机的开启与关闭

电源键及红绿指示灯



按照上述步骤正确连接神游机之后，请连接好电源再按下神游机上的电源键，这时绿色和红色的指示灯会同时亮起。稍后红灯熄灭，电视机屏幕上出现神游科技的标志"iQue"，说明神游机已经启动，您即可放开电源键，神游机在工作时绿色指示灯会始终亮着。

如果在启动神游机后红灯没有熄灭，且屏幕上未出现任何图像，请参照"疑难解答"。

如果您需要中途中止游戏，直接按电源键即可返回神游机欢迎画面菜单；在神游机欢迎画面状态下，再次按电源键即可关闭神游机。请务必遵循此步骤操作，否则您的游戏资料将不会被保存。



●注意：在按电源键开机时，请切勿触碰神游机的摇杆，确保摇杆处于中心位置。

八项细目对比分析神游机国内实用性高低几何

为了能形象客观地分析神游在国内电视游戏市场上的实力，我们从技术先进度、使用方便度等八个角度，将神游机与目前主流家用游戏主机和其原型机N64进行了对比分析。

	神游机	N64	PS2	XBOX	GC
技术先进度	一般	较差	较好	较好	优秀
使用方便度	优秀	一般	较好	较好	较好
操作舒适度	较好	较差	一般	优秀	优秀
外观美感度	较好	一般	较好	一般	优秀
中文亲切度	优秀	较差	一般	一般	较差
硬件扩展性	较好	较差	优秀	优秀	较好
游戏丰富性	较差	较差	优秀	较好	较差
综合支出比	较好	较差	优秀	较好	较差
总分	575	250	625	600	525

名词解释

技术先进度：主机硬件性能以及制造工艺水平综合评判。
使用方便度：实际应用中消费者使用接驳是否方便简约。
操作舒适度：游戏过程中使用者操作时感到舒适的程度。
外观美感度：游戏硬件工业设计上给予受众的美观感受。
中文亲切度：对中国消费者而言是否具有本土化亲切感。
硬件扩展性：主机在对应未来应用发展上考虑是否周全。
游戏丰富性：目前国内主机用户所可选游戏范围的多少。
综合支出比：主机软硬件所需花费给消费者增加的负担。

评分标准

优秀—100　较好—75　一般—50　较差—25

分析结果

电软编辑部经过对以上8项国内用户在选择游戏硬件时所需考虑的因素进行分析后，神游机以575分的总评，在所列5台硬件中，以微弱优势负于XBOX，名列第三。倘若不是目前神游可选游戏范围太小（据可靠消息，5款完全版游戏的局面很可能维持到2004年春节前后），使得神游机在游戏完全有可能战胜XBOX，成为目前国内继PS2后，最有购买价值的游戏硬件。

虽然被戏称为N65的神游机以N64核心技术为基础，但以SOC系统芯片技术和SPIX超像素技术构建起来的神游机，在超越PS2的纳米工艺下，造就了当今世界最大集程度的电视游戏平台。综合来看，神游机虽然在芯片主频及处理速度上大大落伍，却以当今世界上体积最小家用游戏平台的身份，获得与PS2、XBOX相似的评价。

在8项比较中，神游机有两项获得了满分。除中文亲切度外，我们还在“使用方便度”上，给予了神游机很高的评价。

给中国玩家量身定做的神游机，直接配送220伏交流电压转换器，使玩家不再有接错电源而烧机的后顾之忧。而且神游机线材连接非常简便，电源与AV视频线共走一个接口，而没有了光盘或卡带的限制，使得神游机在切换游戏上更加方便。

在游戏中文化方面，虽然PS2和XBOX都已经在港台推出了汉化版的作品，但无论汉化程度还是汉化质量，都不能与神游机相提并论。

主机手柄一体化，是神游机最大的特色之一。而为了在主机能完美移植N64游戏的同时，让用户更加舒适地游戏，神游机在操作上保留了N64手柄的全部按钮，但又将操作键位置进行了重新安排。将摇杆挪移到当下流行的左上，Z键安置在L键下方，这种类似于XBOX手柄的布局，以及更加符合人体工程力学的弯卷弧度，使得神游机超越了N64，给用户非常满意的手感。只是比日版XBOX手柄略大的神游机，在儿童用户面前，还是偏大了一些。

在评价硬件扩展方面，支持网络与否是我们评测的重要一环。虽然神游目前还没有推出网络套件及相应游戏，但在主机包装上，则清晰地标出神游是一台具备上网功能的娱乐系统。而支持OTG通讯标准的神游机，肯定在未来的发展上具备扎实的基础。目前，神游机的连网配件据说已经设计完毕，将利用其多人同玩系统共游机，实现网络连接，只需等到相应软件预备面市，套件可能就会推出。虽然这些计划会受到神游机主频性能制约，但其扩展前景，至少与GC在同一层面之上。

最后值得一提的，就是我们在神游机综合支出比上的评判。虽然在行货层面，神游是国内目前没有对手的独孤求败（这种状况至少维持到12月20日中国版PS2上市），但同大量水货PS2和XBOX及其盗版软件相比，中国玩家在选择上难免会有所摇摆。尽管PS2、XBOX主机的购入花费至少在1800元以上，但20元以下的软件价格，无疑对人有不可忽视的影响力。不过，购买门槛较低的神游机，对需要家长支援的青少年用户更加现实，虽然48元的软件价格稍贵，但与PC游戏正版持平的价位，已经逐渐成为国人心目中可以接受的标准价格。

综合以上细部分析，在目前国内行货游戏主机市场尚未大规模创建之前，神游具备先行强占市场的潜力。即使与水货相比，由于神游机不同的定位，和更加丰富的销售渠道，使其在拥有更大范围的接触空间中，在购买门槛和道义资本上，有着相对的优势。因此我们认为，神游机能否成功，关键是在对青少年用户的兴趣培养上能否成功。而对于希望体验N64时代经典作品的专业老玩家，也成为目前神游机的潜在用户。通过购买经典N64再版汉化游戏，老玩家很有可能再继续寻找未来发行在神游机上的新作品。







神游加油站

神游加油站是一台自助服务机，用户可以通过神游加油站：

- 购买并下载新游戏
- 将拥有的游戏转存入神游仓库
- 取回存放的已购游戏
- 注册神游俱乐部
- 参加神游俱乐部的比赛与活动
- 免费升级您的神游机
- 免费升级您的游戏
- 免费获得各种试玩游戏

神游加油站人性化的操作界面简单易懂，您可以按照神游加油站屏幕上的提示完成上述各项操作。当您第一次使用神游加油站之前，请务必在神游机上输入您在神游俱乐部的会员资料。

神游卡



神游加油站人性化的操作界面简单易懂，您可以按照神游加油站屏幕上的提示完成上述各项操作。当您第一次使用神游加油站之前，请务必在神游机上输入您在神游俱乐部的会员资料。

目前我们看到的神游“病”

●说明书及包装缺乏创造力，美感不足

神游的包装盒使用了任天堂特点的颜色搭配，轻快明亮，但内容安置过于复杂，醒目元素太多，缺乏注意力焦点，更缺乏神秘及高贵感，不论是同国际当红的PS2，还是跟本家的GC相比，都差了两个档次。而说明书则更加简陋粗糙，甚至有遗漏现象。比如神游卡只能一卡对一机，不能在其它主机上使用的情况，以及USB接口在哪里，这些内容，在其首发装的说明书中都没有提及。

●官方网站至今仍旧空空荡荡

直到本文截稿时，神游官方网站仍处于半封闭状态。除了神游公司介绍、商业合作和招聘外，最重要的产品介绍和售后服务都是空白，这对于在10月份就开通的企业网站而言，无论是质量还是更新速度，都是不能令人满意的。很难想象，一个已经能在市场上购买到的产品，竟然连厂家自己都不在门口的宣传阵地上，打开基本的窗口。这也许是公司对外宣传能力的不足。

●神游机单调的颜色

目前神游机只推出一种暗银灰色，一个比较适合较高年龄层用户。这同外包装盒低龄化的设计形成强烈反差，这会令部分购买者感到不适。符合青少年的颜色应该以跳跃和刺激为主。GC在这方面就异常突出。标准的靛蓝色，以及随后推出的橙黄色GC，都是令少年及女性用户欣赏的色彩。为了能更好地向低龄用户推销，神游机也应该尽快推出可选色彩的主机。

神游等于阿拉法特？

2003年9月25日，也就是2003年东京游戏展正式开幕前一天，任天堂会社社长岩田聪，正式向外界公布，中国版N64游戏平台，将在2003年10月10号，正式投放中国市场。

在巴勒斯坦最高精神领袖阿拉法特身上，有许多神奇的传言，其中之一，便是没有人知道他的生日，更没有人知道他的确切年龄。作为当今世界最有传奇色彩的人物之一，阿拉法特刻意模糊自己年龄的做法，同多年来在死门关前面游荡的经历密切相关。

2003年国庆节刚过，从非官方的消息传来，神游的发售日期已经推迟到10月22号。事实也证明，神游就像神龙一样，在国内见首不见尾，听说过，没见过。

对于阿拉法特的实际年龄，不少人曾经争执不休，其实不论他究竟有多大岁数，有人愿意为他的年龄而绞尽脑汁，那么这位传奇老人神化自己的目的，就算是达到了。

2003年10月底，神游再次与人们爽约。然而，就在大多数关注者的背后，神游其实已经开始在一些地区，开始了“试验田”式的销售测评。直到11月中旬，在上海家乐福等超市，人们才不经意地发现了神游机的正规销售点。从这一系列的举动来看，神游就像阿拉法特一样，没有告诉世人自己的生日究竟是哪天。

难道它也想神化自己？

企业文化使然？

从多年耳濡目染的亲身经历来看，尽管现在中国社会对游戏的宽容程度已经拓展了许多，但专用的游戏平台，与一向打着寓教于乐的PC市场，仍在大多数人心中，是两个完全不同的概念。

作为专业游戏平台的神游，在老观念中突围，是生存下来的第一目标，也是未来发展的必备基础。所以，神游走的每一步都显得格额外神秘。

从神游给自己神游机下的定义——三维互动系统，就可以看出，iQue在对待自己产品的定位和发展上，是多么小心谨慎。而这种小心谨慎的作风，让我们似乎看到了任天堂以前一贯推出新主机发布时间的作风。

没有销售数量报告，没有产品宣传广告，甚至连一个正式的新闻发布会都没有在国内召开，神游半遮半掩地，开始在市场上回笼资金。

与此相反，11月28号PS2中国上市新闻发布会热烈召开，索尼PS业务是伴随着隆隆炮声进军中国的。大批媒体出面捧场，无论专业还是综合，全都汇聚一堂，SONY在国内的人气可见一斑。而已经初露锋芒的神游则至今默默无闻。这一鲜明对比，似乎更有SONY一贯注重外在形象，和任天堂始终关注内在品质的作风一致。两种企业文化的对照非常显而易见。

为什么没有明确的发售日？神游就是愿意这样，他们的企业文化就是不希望张扬，低调在他们看来，或许才是宣传自己的最佳手段。

火候不足？

虽然神游号称获得了任天堂6千万美元的资金支持，作为一家坐拥5亿资产的中国企业，其规模自然不小，但资金只是衡量企业水平的一项标志，作为一家公司，神游需要解决的事情很多，最基本的就是销售网络的建设、产品项目的生产和售后服务。

神游机是一项非常成熟的产品，但神游公司未必已经是一家非常成熟的公司。自从“小霸王其乐无穷”的广告口号在华夏绝迹之后，已有近8年时间，中国没有游戏硬件产品的正规销售渠道。而中国十来年的变迁，使得外界游戏厂商对国内的现状还处于一个模糊的认识阶段。

神游不同于中国版PS2的代理制，她是依靠自己的力量，展开自己的业务。也就是说，神游需要时间和经验，在中国铺建自己的销售网络和服务体系。而打造建设起全国性销售渠道，无论外界还是内部，都绝非三天两夜就可以完成的。

神游不是任天堂，更不是索尼和微软，她目前只有神游机一个产品，等不起这个网络建设完成所要花费的时间。神游产品已经定型，所以不妨先在局部地区进行销售，而一个游戏平台没有全面的发行能力，怎么可以宣称自己确定的诞生日期？

根据我们掌握的一些情况，神游作为一家公司，其主体架构大约在今年9月份才开始初步完成。想用两个月的时间给神游机打造一个全国性市场，似乎有些天方夜谭。这些时间，只够给本土化的神游热身和训练的机会。

酒香不怕巷子深？

神游机最令人钦佩的，还是其独具慧眼的市场定位。把神游机软硬件定位在普通中国人可以接受的范围内，是其取得消费者认同的根本。与诱人的价格和灵巧的外观相比，神游的确在与普通消费者的亲和力上，较之其它主机更胜一筹。

发售日的概念，其实是游戏主机销售行动里筹划最严密，成本最大的广告。神游的成功不能单纯依靠主机性能，神游机把握的是中国市场一个阶段性的特点。特别是对现在的中国孩子而言，神游是最贴近他们的游戏平台。有了这点，神游就有香飘满地的资本。

目前上海地区神游销售乐观而平稳，而且购买者大多是属于目标定位的青少年群体，这在没有任何广告下取得的成功，使我们看到，神游可以不靠广告自给自足。当然，为了扩大销售和塑造品牌，神游最终一定需要广告的宣传，只是那时神游机已经开始遍地开花，而“发售日”这种游戏业花销最大，设计成本最高的广告宣传，也就自然无从谈起。

这笔钱能省，就省了吧。



神游在光天化日下的秘密

开机画面，暗藏玄机

虽然神游继承的是N64硬件核心，但在开机画面上，我们没有看到有授权性质的任天堂标志，只是在任天堂自己出品的游戏进入画面，才出现任天堂标志。这是否意味着神游并非属于任天堂系产品？虽然我们没有从神游官方获得任何确认信息，但我们似乎可以想象，神游就是神游，它既可以移植来自N64上的经典作品，也可以去申请移植其它主机的游戏。因为没有任天堂派系硬件的限制后，任天堂不会插手神游移植和出品游戏的范围，而其它游戏厂商，似乎也可以不用理会任天堂的条件限制，只要满足神游的要求，就可以在神游机上进行产品开发。

也许，我们会有机会看到属于神游的PS移植作品？

目前从我们的分析来看，似乎只有神游卡容量和神游机本身性能的限制，才是阻挠我们看到一些神游版，非任天堂主机游戏经典系列的惟一因素。

USB接口，野心在哪

USB接口在神游首发装简陋的说明书中没有提到，我们认为这是工作疏忽的结果。但这个小小的缺陷，却容易让人难以理解神游如何接入互联网的事实。

通过USB接口，原则上神游具备了可以同目前许多其它电子接驳的能力。而采用SOC这种可升级的操作系统，则预示神游可以靠增加对驱动程序的补充，来扩展自己的外围能力。

也就是说，神游可以通过一些外围设备，完成非游戏类的工作。

当然，目前神游公司还没有公开推出相应设备的计划，但由于神游机的使用权在中国神游高科技有限公司手中，那国内的厂商则可以比较方便地推出对应产品，甚至一些对现有产品经过改造后，就能成为可与神游机匹配的附件，这对今后盘活及发展国内游戏平台周边市场，无疑是有益的。

而一旦事实向我们预测的方向发展，神游自然会是最高的利益获得者。

什么叫三维互动娱乐系统

神游采用N64核心，其基本目标自然与游戏紧密相关。但其正式名称却与游戏没有任何直接关系。这是神游的虚晃一招吗？

根据目前大的社会氛围来看，单纯地游戏仍旧是被丑化和敌视的，也许神游如此定义神游机的目的，或许是为了能减少受到类似“人身攻击”的几率吧。

而以三维互动娱乐系统定义神游后，我们可以联想到当年曾经风靡全国的学习机。以神游机在性能上的潜力而言，制作更加绚丽夺目的游戏效果已然力不从心，但制作一些学习教育类软件，仍旧绰绰有余。推出互动的教育娱乐系统，也是神游的目标之一，所以定义神游机的概念，还是要范围宽阔一些的好。

神游已经预备后续机种?

在iQue官方新闻公告上，有这样一句话吸引了我们的注意力——“一系列以‘iQue神游’命名的、具有国际最先进图形处理技术、可升级操作系统及上网功能的家庭三维电视游机……”。何谓““一系列以‘iQue神游’命名的……”，是指多人游戏的“共游机”，还是指其它的什么？或许这是iQue一个不经意的表达，也许是神游一个意味深长的文字游戏。但我们可以看出，神游在中国的意图，绝不仅是推一个“神游机”便了事的。它的后续产品一定在规划和设计中。

我们期待时间给我们以答案。



↑宫本茂祝贺神游的亲笔签名。

神游！目前不能令人满意的三大罪状!!

罪状一 神游为何不在北京以及北方市场进行销售?!

目前，神游已经在上海各大超市，以及一些专卖店开始正常的销售。广州虽然还没有正式推出（出刊时或许已经正式出货），但其中国华南区业务中心，已在广州设立，业务推广自然是迟早的事情。而作为全国消费能力最强城市之一的北京，始终没有行货推出的风声。而且从神游内部透露出来的消息称，神游机很有可能在2003年年内不会推广北京业务。

对于神游，北京地区需求的呼声还是比较高的。目前只有一些专卖店，以近乎“水货”的方式，进了一批神游机，而且价格自然要比厂商公布价高出不少。截至到截稿日，目前北京专卖店中的神游机价格，仍维持在650元的位置，但仍有一些玩家提前购买，拿回家中先睹为快。



比价格问题更为严重的是，北京暂时不会架设神游加油站，这使得那些机器在短时间内很快就成了中看不中用的摆设。

我们跟有关人士从非正规渠道得到的结论是——通过详细的市场调查分析后，得出暂时不在北京及北方市场推出神游机。

这个看起来囫囵吞枣的结论，是建立在数百页的市场分析评估基础上得到的。当然这厚厚的市场分析报告我们无缘得见，但依照我们粗陋的分析，对神游不进北京的原因，做出以下分析(一家之言，仅供参考)。

首先，北京综合消费能力不及上海与广州，尤其是可支配收入，落后于上海。北京地区富有者阶层很大，从而带动了人均收入的提高，但神游机所面对的消费群体，并不是这群具有较高财富的人群。而由于昂贵的房价等因素，普通北京家庭的可支配消费有限，虽然相对而言仍处在较高水平，但同上海广州相较，还是后两者的胜算更大一些。因此神游做出了这个选择。

其次，北京的娱乐氛围不及另外两座城市宽松，作为政治中心的北京，同上海这个中国最有国际化氛围的城市相比，更多一些保守。而广州则是全国最早对外开放的城市，而且毗邻香港，加上又是目前全国游戏水货的发源地，所以人们对游戏的接受度也更高。因此神游做出了这个选择。

第三，北京的销售网络难以铺开，阻碍了神游北上的步伐。



第四，神游目前综合实力有待提高，有限的销售服务体系，暂时无法支撑三地同时销售。

最后，则是神游希望将北京作为冲击全国的一个转折点，作为最有媒体影响力的城市，或许神游希望借助打入北京的机会，展开面向全国的宣传攻坚战，而这需要其进行一定的积累。所以暂时的沉默，可能会是更大的爆发。

罪状二

N64遗产要维持多久

从神游机目前的形势来看，其主要软件，始终是以N64经典名作为主干。但作为一台并不多产的主机，N64游戏中的大牌作品数量有限。即使是用二三流作品充数，也难持久。根据目前神游汉化游戏的速度，我们预测在一年以后，也就是2005年的春节期间，会是N64经典游戏最后一个面市狂潮。从那以后，神游将很难从N64上，再挖得什么有价值的金矿了。

这么看，如果仅靠N64的遗产，神游的寿命只有一年。

当然，巨额投资的产品肯定不能就这么快地没落，神游如何面对软件资源可能到来的匮乏之境地，我们的分析如下（一家之言，仅供参考）。首先，N64游戏的推出速度会逐渐放缓，以此来延长遗产使用时间。据可靠消息称，神游将在春节期间再推出十多款经典作品，使完整版游戏达到20款的数量。而经过这次狂潮后，其可能会保持每月2到3款的速度，使这块金田能维持更长的时间。



其次，增加其它主机游戏移植的力度。前面我们已经分析过，神游机有自己的产权，它不属于任天堂，所以软件移植也就更加便利。真有可能的话，PS、土星上一些合适的优秀作品，也有可能加入神游的阵营之中。

第三，神游的目标不光是自己盈利，还希望国内游戏厂商能够介入神游机游戏作品的开发，同SONY一样，神游也会拉拢国内的游戏厂商，在神游机上开发原创的游戏作品。神游低廉的开发成本和规范的操作体系，不但有助于国内厂商涉足电视专业系统的开发，更可以作为他们进军国际市场的试验田，用较低的成本进行练兵，而且神游模式能很好的防止盗版，也可以让软件商自己的利益得到保障，从而也丰富了神游软件的产品项目。

最后，则是依靠非游戏类产品，甚至网络产品，来扩展神游的市场和寿命。

电子游戏软件版 神游的四大爱称

小东西

神游机是目前全球家用游戏平台市场上体积最小的电视游戏机，也是惟一一个手柄主机一体化的产品。其只有不到DC手柄4/5大小的体积，和与XBOX手柄相似的重量。体积小的神游机可以方便携带，外出旅行或者与同好切磋，它将不会给携带产生任何负担。而且无论空间多么拥挤的家庭，都不会发愁这台主机会无法安置。惟一的担忧，就是体积过小神游，较之其它主机更容易被摔在地上，这就要看神游的结实程度和购买者的运气了。

小暖炉

神游机是主机手柄一体机，原本一大盒子的芯片，都集中在一个手柄上面。高度集成的结果，自然是让神游成为游戏史上第一个能让手柄发热的游戏主机（掌机除外）。问题的原因很清楚，问题的解决也很无奈。发热本来就是任何电子产品都不能摆脱的难题，只是神游机的散热效果要受到手柄构造的限制，不能像其它产品那样留下散热孔。尽管集成度大幅提高，散热量大幅减少，但游戏时间稍长，仍旧会变热。在夏天，这可能将会是条件不好玩家的恶梦，但在冬天，这个意外收获没准可以让人对其更加爱不释手。



小猫腻

神游价格便宜，但便宜的背后，可也有一点猫腻作祟。首先神游是除了掌机外，惟一不附送手柄的游戏主机（笑）！这种成本上的压缩可谓到了极点。其次神游机的游戏可以脱离固体依托，也就是说神游游戏的购买流程没有物理成本。游戏制作完毕后，以程序的状况存贮在服务器上，玩家在线购买的好处，即让厂家省了制作游戏媒介的成本和风险，这点绝对体现了神游的机智聪明（笑）。

小便宜

神游机最大的卖点之一，就是其便宜的价格。尤其是软件48元的价格，已经同国内PC游戏通用价格接轨，对于正版使用者而言也不再感到有太大的负担。这是电视游戏第一次将正版价格降落到中国人的收入水平的举动，虽然这是靠落伍技术实现的，但出于游戏汉化的高水平，对那些一直未曾接触过电视游戏的人而言，还是有相当的诱惑力。虽然配件价格并不能确定，但相信也不会有什么本质的提升。

罪状三

神游机失败了，神游将何去何从？

神游机是目前iQue的惟一产品，也是他们的拳头产品，虽然据称今后任天堂产品的中国代理权已经全部委托给了神游，但神游机一旦失败，神游公司仍将会承受沉痛打击。

神游机失败了，神游会黯然退场么？

对于这个问题，神游官方一直闭口不谈，但经过我们的预测，其结果可能会出现以下这些状况（一家之言，仅供参考）。

首先，神游将正式宣布成为任天堂代理，利用在推广神游产品时积累下来的渠道和经验，在中国推广任天堂主力游戏产品，与已经进入中国的SONY展开正面竞争，帮助任天堂完成其在中国市场的开拓。

其次，神游机只是利用老技术进行再改装后的产品，由此我们可以预见，同样的技术改装情况，或许可以顺延到任天堂后续主机上。也就是说，在初代神游机宣告退出舞台前，次代神游机已经在进行主体改造和游戏汉化工作了。而依照GC主机的性能和推出年代，次代神游很可能坚持更长的时间。

第三，神游公司作为一家经营独立的企业宣告结束，利用已经投资的厂房设备，任天堂会利用现有规模建立新的生产基地，从而完成企业的转型。



↑神游加油站实图。

侦探学园Q 完全证据研究&完全授业题目解答

这是一次学习侦探术常识的机会,在这里奉上的全部科目的考试题目及正确解答,为各位的Q评价助上一臂之力。

GBA	厂商：KONAMI		发售日：2003.9.18
	类型：AVG	价格：4980日元	其他：——

在完成一次游戏后主菜单上会增加一项为”!?”的选项,进入后会有三项隐藏菜单,这些都是随着游戏的完成进度而增加的,其中一项便是对于目前游戏的”综合评价”,选择后可看到目前你对该游戏各章节的完成度和评价,以及自己的达成度密码,由于每话的剧情都可以重复再游戏,且很多隐藏的因素都需要完成游戏多次后才能发现,所以本作的耐玩度还是相当的高。

(续上期)

■文/nakazawa&tinaヤン

XI 探侦小说

	题目	正确解答
01	シャーロック・ホームズ ガ しばしば着用している、マントのようなコートの正式名称は?	インーバネス
02	作家・笠井洁の小说に登场する探侦失吹驱は、奇拔な推理方法を用いる。さて、その推理方法は 何という名前か?	本质直观
03	作家エドガー・アラン・ポーと绿の深い日本人作家がいる。それは谁?	江户川乱步
04	名探侦シャーロック・ホームズ には兄がいる。彼のフアーストネームは?	マイクロフト
05	以下の作品のうち、松本清张作品でないのはどれ?	狱门岛
06	金田一耕介シリーズに 登场する村の中で、别マの作品で 2回登场する村がある。その村の名前は?	鬼首村
07	シャーロック・ホームズの ライバル・ジエームズ・モリアーテイ教授が 专门としている学问は?	数学
08	江户川乱步の生んだ 名探侦・明智小五郎。以下のうち、彼と战ったことのない者の名前は?	モリアーテイ教授
09	シャーロック・ホームズ シリーズの”银星号事件” に登场する”银星号” とは一体何のことか?	马
10	名探侦ホームズの住む 部屋の所在地は、ベーカー街の何番地?	221B
11	赤川次郎の小说に ボームズ という名の猫が登场するものがある。その猫の毛色は?	三毛
12	近代の文学はすべて探侦小说であ'この言叶を残した 日本人作家の名前は?	梦野久作
13	'ノックスの十戒'と并んで持ち出されることが多い、推理小说の基本的ルールの名前は?	ヴアン・ダインの20则
14	アガサ・クリステイーのミス・マーブルシリーズの主人公、ミス・マーブルが 住んでいる村の名前は?	セント・メアリ・ミード
15	梦野久作の小说の中で'心理遗传' という学说が 登场する作品は次のうちどれ?	ドグラ・マグラ
16	以下の作品のうち、名探侦 オーギュスト・デエパンが 登场しないものはどれ?	赤毛连盟
17	次のうち エラリー・クイーンの”国名シリーズ” に含まれない作品は?	パナマ帽子
18	エドガー・アラン・ポーが生み出した、世界最初の名探侦の名前は?	オーギュスト・デュパン
19	森博嗣の小说”すべてがFになる” の物语の舞台となっている研究所を管理しているOSの名前は?	レッド・マジック
20	シャーロック・ホームズのシリーズ最初の作品タイトルは?	绯色の研究
21	'世界最初のミステリー小说'と 呼ばれている作品のタイトルは?	モリグ街の杀人
22	'本格ミステリの帝王'の名で呼ばれている作家は 以下のうちの谁か?	エラリー・クイーン
23	小说作法とされている'ロナルド・ノックスの十戒'だが、'探侦自身が犯人ではならない'のは第何条?	7条
24	'ノックスの十戒'を 提唱した ロナルド・ノックスだが、作家以外のもうひとつの职业とは何か?	圣职者
25	笠井洁の”サマー・アポカリプス”で、焦点が当てられ ているキリスト教のとある宗派は何?	カタリ派
26	”オリエント急行杀人事件” に登场する探侦は?	エルキュール・ポワロ

XII 暗号解读

	题目	正确解答
01	金库の胁には'フタのない箱を开け'という文が书かれていた。さて、入力すべぎ文字は?	L
02	'400キロには 1足りずてつになるには点が4つ足りない'さて、彼女が 隐れ住むところの地名は?	シラサト
03	ちにしゆろ ぐちじにご しはこよう にやんこせ きえまはよ	8时に横滨
04	'GEDCDED'というこの奇妙な札、売られている花を表しているというが どの花のことだろう?	チューリップ
05	じろうくんとさんぺいくん 同じ0点なのに 答案用纸のまるの数に违いがあった。どちらのまるが多かったのか?	さんぺいくん
06	'龙よりも马よりも早く王より优れたかを持つその者の名は?' パスワードとなる语句は 何だったのだろう?	QUEEN
07	密输品の取引场所を记している。この暗号を解け。63、23、15、21	福冈
08	( )に入るのはすべて 同じ文字である。さて何の文字か?( )FMAM( )( )ASOND	J
09	878(花屋) 928(靴屋) 808(八百屋) 1028(豆腐屋)では 8148は?	齿医者
10	死亡した男から届いたメールには次の文字があった.'さ1あ4か2'彼を杀したのは谁か	佐伯
11	'1日にて度だけ正しい时间を指す时计'とは どんな时计だろう?	坏れて动かない时计

世界足球 胜利十一人7

用最简单直观的形式来为大家讲解WE7中那些细致深入的每一个角落，深入浅出，包含内容全面。

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2003.8.7	
	类型：SPG	价格：6980日元	其他：对应BB

欧洲杯预选赛结束，橙色军团在关键时刻显示出实力，不知道这6个进球标志着新一代荷兰队的崛起，还是回光返照……回到国内，不知道哪个内藤搞出来的制度，让国内某支球队要在甲A中输球才能顺利晋级中超。最近工作变得紧张起来，研究WE7的时间可能会减少。

■责编 MASCAR

WE这个游戏虽然看上去操作很容易，而且绝大部分玩家在玩的时候就是靠传球、射门、加速这几个按键，但游戏里那些特殊的操作非常多，虽然很多特殊的操作使用机会很少，但是如果能熟练使用的话，不仅在对战中会有很大的帮助，同时也会大大提高比赛的观赏性。下面就把WE7中所有和比赛有关的操作列出来，希望能帮助大家提高水平。

本方控球时

按键	效果
方向键	慢速带球
L3	与方向键相同
X	面对方向短传
○	面对方向长传(本方对方禁区弧顶外)，大脚解围(本方禁区弧顶内)，高弧度下底传中
○+○	面对方向力量累加长传(本方对方禁区弧顶外)，低弧度下底传中
○+○+○	面对方向力量累加长传(本方对方禁区弧顶外)，贴地下底传中
△	面对方向传身后球
□	射球门中路(对方半场)，大脚解围(本方半场)
方向+X	指定方向短传
○+方向	指定方向空中长传(本方对方禁区弧顶外)，大脚解围(本方禁区弧顶内)，高弧度加弧线下底传中(对方禁区弧顶内)
○+○+方向	指定方向力量累加空中长传(本方对方禁区弧顶外)，指定方向低弧度下底传中
○+○+○+方向	指定方向力量累加空中长传(本方对方禁区弧顶外)，贴地下底传中
R2+○	更高弧度长传(对方禁区弧顶内)
方向+△	指定方向传身后球
□+方向	指定方向射门(对方半场)，大脚解围(本方半场)
L1+L1	双足跨球假动作(共跨三次，从利足开始)
L1+L1→斜前方	45度跨球后斜侧趟球
R1	急停
前+R1	高速带球
R1+后	180度转身
R1+左/右	22.5度小幅度加速变向
高速带球时R2+左/右	大步趟球且22.5度小幅度加速变向
高速带球时按前+前	大步趟球
方向+L1+X	指定方向本方球员做二过一的准备
方向+L1+X→△	与指定方向本方球员做地面二过一
方向+L1+X→○	与指定方向本方球员做空中二过一
X+R2	假二过一
□+X	默认方向假射扣球
○+X	默认方向假传扣球
□+X+左/右	指定方向假射扣球
○+X+左/右	指定方向假传扣球
□+R2	射门取消(对方半场)

按键	效果
○+R2	长传取消(本方对方禁区弧顶外)
R3按下	面对方向蓄力短传
L1+R3按下	面对方向蓄力长传
R3方向+R3按下	指定方向蓄力短传
L1+R3方向+R3按下	指定方向蓄力长传
R2+R2	单足跨球假动作(共跨一次，由利足发动)
R2+R2→斜前方	45度跨球后斜侧趟球
前+R2	中速带球
R2+六方向(除左/右)	指定方向转身
R2+左/右	指定方向横向拉球
横向拉球时按后	身体朝向不变的向后拉球
对方铲球时按R2	跳起
带球时松开方向按住L1再按方向键	最低速带球
L1+○	高弧度传空档处球员(注1)
L1+○+○	低弧度传空档处球员(注1)
L1+○+○+○	贴地传空档处球员(注1)
L1+△	空中挑传身后球
L1+□	高弧度挑射(对方半场)
□+R1	低弧度挑射(对方半场)
□+□	力量累加射门或低弧度挑射(注2)
R3方向前+R3方向前	与L1+L1相同
R3方向后+R3方向后	与R2+R2相同
R3方向左/右+R3方向左/右	与□+X+左/右 相同
前+逆足方向斜前45度+前	双足假动作，只有拥有两足フェイント能力的球员才能用出。
R3方向转1/2圈	马赛轮盘：逆时针或顺时针至少转1/2圈

对方控球时

按键	效果
方向键	移动球员位置
L3	与方向键相同
R1+方向	加速移动
L1	换人
X	逼近对方带球队员，断球
□	令附近本方球员参与协防
△	门将出击（本方半场）
R2+△+方向	手动控制门将出击(注3)
方向+○	铲球
R1+方向+○	飞铲
R2+方向	低身位朝向不变的移动

注1：关于传中请参考电软119期上关于传中的详细讲解。

注2：需要在OPTION选项中选择，把挑射选项打开就是挑射，否则就是普通蓄力射门。

注3：同样需要在OPTION选项中打开手动控制出击选项。**（未完待续）**

GAMEBOY ADVANCE

豪翔传·崩界轮舞曲

LEGEND OF DYNAMIC





GBA	厂商：BANPRESTO	发售日：2003.10.24
	类型：RPG	价格：5800日元	其他：——

■文/nakazawa&tina-敏

A 全部援助人物支援效果

女主角	DP 10%up 精神防御+5	永井豪	All 5%up 精神攻击+10	石川贤	All 5%up 精神防御+10	早见青儿	HP 10%up 吅攻击+5
早见团兵卫	CRT 5%up 斩攻击+5	ィボ痔小五郎	DF 5%up	こゃゃし少年	HP 10%up	飞鸟了	HP 10%up 吅防御+5
木刀政	AT 5%up 吅攻击+5	カイム	HP 15%up 雷攻击+10	サイコジェニー	CRT 5%up 精神攻击+5	逞马龙	DF 5%up 斩攻击+5
早乙女门土	AT 5%up 吅攻击+10	身堂龙马	DX 5%up 吅防御+5	スラムクィーン	DP 10%up 精神防御+5	山岸八十八	AT 5%up 吅攻击+5
袋小路	DX 5%up 吅防御+5	恶马尻五卫门	DP 10%up	恶马尻直次郎	AT 5%up 吅攻击+5	恶马尻吉三	DX 5%up 热攻击+5

恶马尻骀卫门	DF 10%up 精神防御+5	法印大子	HP 15%up 热攻击+5	家早南友	DF 5%up 精神防御+10	家早さよこ	DX 5%up 冷防御+5
雪子姬	DF 5%up 冷攻击+10	カバエル	HP 10%up 冷防御+5	阎魔大王	HP 10%up 热攻击+10	战鬼	AT 10%up 雷攻击+10
护鬼	DF 10%up 斩防御+5	白鸟美雪	DP 10%up 冷防御+5	魔动鬼	AT 10%up 斩攻击+5	ヌケ	DX 5%up 吅防御+5
ムチャ	DF 5%up 热防御+5	あしゅら男爵	DF 5%up 热攻击+5	神隼人	DX 5%up 吅攻击+5	巴武藏	HP 15%up 斩防御+5
早乙女博士	DF 5%up 热攻击+5	天外富三郎	DF 5%up 精神防御+5	雪代小百合	DP 10%up 精神防御+5	美剑千草	DP 15%up 精神防御+5

合田	AT 5%up 吅攻击+5	女蛮子	DF 5%up 吅攻击+5	男男子	DX 5%up 吅防御+5	女蛮千代	AT 5%up 吅攻击+5
摩阿フユカイ	DX 5%up 斩攻击+5	ドクター·ポチ	DF 5%up	アルフォン丸S3世	AT 5%up	メドッサ	DF 5%up 冷攻击+10
黑死丸	AT 5%up 热攻击+5	泣きのゲズ蠡	DF 5%up 斩防御+5	阎身井の姐姐	HP 15%up 精神防御+5		

B 全战斗人物及其变身特技一览

人物	特技	消耗DP	说明
男主角	とものきずな	15	借助同伴之力的攻击
	うんめいのきずな	30	借助同伴之力的攻击
如月ハニー	ハニーフラッシユ	10	变身为キユーテイーハニー
キユーテイーハニー	シルバーフルーレ	12	对敌一单体发动[斩]属性攻击
	ハニーブーメラン	6	对敌一单体发动[吅]属性攻击
	L·フレア	34	对敌全体发动[斩]属性攻击
	剣のまい	36	对敌一单体发动[斩]属性攻击
シスター·ジル	ムチのまい	34	对敌全体发动[吅]属性攻击
	ゴウ火	12	对敌一单体发动[热]属性攻击
不动明	へんしん	10	变身为巨大デビルマン
巨大デビルマン	デビルサンダー	6	对敌一单体发动[雷]属性攻击

人物	特技	消耗DP	说明
巨大デビルマン	デビルビーム	12	对敌一单体发动[热]属性攻击
	ヘルファイア	34	对敌全体发动[热]属性攻击
	ゲヘナの炎	40	对敌一单体发动[热]属性攻击
ツレーヌ	合体	0	与援助人物カイム合体
	とつぶう	6	使敌全体DX值减少
	てつの爪	28	对敌一单体发动[斩]属性攻击
バイオレンスジヤツク	とびかかる	8	对敌一单体发动[吅]属性攻击
	ハードナックル	12	对敌一单体发动[吅]属性攻击
	ジヤックナイフ	32	对敌一单体发动[斩]属性攻击
スラムキング	ざんば刀	10	对敌一单体发动[斩]属性攻击
	せんぶうざん	16	对敌一单体发动[斩]属性攻击

人物	特技	消耗DP	说明
スラムキング	かぶとわり	28	对敌一单体发动[斩]属性攻击
柳生十兵卫みつ子	シユリケン	6	对敌一单体发动[斩]属性攻击
	やぎゆう忍术	12	对敌一单体发动[斩]属性攻击
	かとんのじゆつ	32	对敌一单体发动[热]属性攻击
ヒゲゴヅラ	こんぼう	10	对敌一单体发动[叩]属性攻击
	タコなぐり	16	对敌一单体发动[叩]属性攻击
恶马尻菊の助	かもくのきずな	16	对敌一单体发动[叩]属性攻击
	けさぎり	12	对敌一单体发动[斩]属性攻击
	しんくうとびひざ	6	对敌一单体发动[斩]属性攻击
	らんぶ	24	对敌一单体发动[斩]属性攻击
えん魔くん	火炎车	12	对敌一单体发动[热]属性攻击
	火リユウ	18	对敌一单体发动[热]属性攻击
	しようねつじごく	34	对敌全体发动[热]属性攻击
	とうけつじごく	40	对敌全体发动[冷]属性攻击
手天童子郎	オニの爪	12	对敌一单体发动[斩]属性攻击
	ごうまの利剑	8	对敌一单体发动[斩]属性攻击
	しゆごてつぺき	15	1回合内全部防御属性值大幅上升
	バリアフイールド	15	1回合内全部防御属性值上升
	フオースシールド	15	本方全体DF值上升
	ごうまの大剑	40	对敌全体发动[斩]属性攻击
鬼谷妖次郎	巨石	24	对敌全体发动[叩]属性攻击
	ようりき	8	对敌一单体发动[精神]属性攻击
兜甲儿	フオトンガン	12	对敌一单体发动[热]属性攻击
弓さやか	フオトンガン	12	对敌一单体发动[热]属性攻击
ボス	フオトンガン	12	对敌一单体发动[热]属性攻击
マヅンガーZ	光子力ビーム	12	对敌一单体发动[热]属性攻击
	ミサイルパンチ	16	对敌一单体发动[热]属性攻击
	ルストハリケーン	16	对敌一单体发动[热]属性攻击
	ロケットパンチ	18	对敌一单体发动[叩]属性攻击
	ブレストフアイア	40	对敌一单体发动[热]属性攻击
アフロダイA	A・ミサイル	12	对敌一单体发动[热]属性攻击
ボスボロット	ボロットパンチ	12	对敌一单体发动[叩]属性攻击
流龙马	3れんマグナム	12	对敌一单体发动[叩]属性攻击
	空手	8	对敌一单体发动[叩]属性攻击
	对ハチユウ人ぶき	32	对敌一单体发动[雷]属性攻击
ゲッター1	G・トマホーク	12	对敌一单体发动[斩]属性攻击
	ゲッタービーム	40	对敌一单体发动[热]属性攻击
ゲッター2	ドリルアーム	12	对敌一单体发动[斩]属性攻击
	ドリルロック	40	对敌一单体发动[斩]属性攻击
ゲッター3	ゲッターミサイル	12	对敌一单体发动[热]属性攻击

人物	特技	消耗DP	说明
ゲッター3	大せつざんおろし	40	对敌一单体发动[叩]属性攻击
来留间慎一	まじゆうの爪	6	对敌一单体发动[斩]属性攻击
	まじゆうの牙	36	对敌一单体发动[斩]属性攻击
来留间源三	やじゆうの牙	10	对敌一单体发动[斩]属性攻击
	やじゆうの爪	18	对敌一单体发动[斩]属性攻击
朱纱真梧	サイコショック	10	对敌一单体发动[精神]属性攻击
	しゆごてつぺき	15	1回合内全部防御属性值大幅上升
	バリアフイールド	15	1回合内全部防御属性值上升
	フオースシールド	15	本方全体DF值上升
	へんしん	10	变身为英雄王真神
英雄王真神	サイコキネシス	12	对敌一单体发动[精神]属性攻击
	しゆごてつぺき	15	1回合内全部防御属性值大幅上升
	バリアフイールド	15	1回合内全部防御属性值上升
	フオースシールド	15	本方全体DF值上升
	アマノムラクモ	32	对敌一单体发动[斩]属性攻击
瓜生丽	しゆごてつぺき	15	1回合内全部防御属性值大幅上升
	ちようのうりよく	12	对敌一单体发动[精神]属性攻击
	バリアフイールド	15	1回合内全部防御属性值上升
	フオースシールド	15	本方全体DF值上升
けっこう假面	おっぴろげJ	8	使敌一单体处于魅了状态
	ちっそくじめ	10	对敌一单体发动[叩]属性攻击
	ヌンチヤク	12	对敌一单体发动[叩]属性攻击
	まわしけり	34	对敌全体发动
摩呵キツカイ	いたずらマシン	8	使敌一单体DX值减少
	もりミサイル	16	对敌一单体发动[斩]属性攻击
	はかせのばくだん	34	对敌全体发动[热]属性攻击
アイアンカイザー	吸收こうせん	8	与えたダメージ分HPが回复
	じゆうりよく球	24	对自身以外全部单位发动[叩]属性攻击
	超小型核弹丸	40	对自身以外全部单位发动[热]属性攻击
宇津木凉	へんしん	0	变身为魔王ダンテ
魔王ダンテ	かいこうせん	16	对敌一单体发动[热]属性攻击
	引きさく	10	对敌一单体发动[斩]属性攻击
	はかいの光	40	对敌一单体发动[雷]属性攻击
无幻美勒	こくうざん	10	对敌一单体发动[斩]属性攻击
	こくうせん	12	对敌一单体发动[斩]属性攻击
	こくうざんぱ	32	对敌一单体发动[斩]属性攻击
阿仁丸ケダマン	オオカシせんぼう	10	对敌一单体发动[叩]属性攻击
怒良野キラー	吸血	8	与えたダメージ分HPが回复
	コウモリ	8	使敌一单体处于暗间状态









C 全援助人物特技一览

人物	特技	消耗DP	说明
永井豪	绘を描く	30	特有的绘画特技
石川贤	ホワイト	30	使敌全体即死的特技
カイム	双角	8	对敌一单体发动[斩]属性攻击
	ほうでん	30	对敌一单体发动[雷]属性攻击
サイコジエニー	せいしんはかい	6	对敌一单体发动[精神]属性攻击
逞马龙	日本刀	8	对敌一单体发动[斩]属性攻击
早乙女斗士	マグナム	10	对敌一单体发动[叩]属性攻击
スラムクイーン	なめし针のまい	12	对敌全体发动[斩]属性攻击
恶马尻直次郎	うでマシンガン	16	对敌一单体发动[叩]属性攻击
恶马尻吉三	ばくだん	8	对敌一单体发动[热]属性攻击
恶马尻骀卫门	ネンリキ	8	对敌一单体发动[精神]属性攻击
法印大子	レーザーガン	12	对敌一单体发动[热]属性攻击
	マインドバスター	12	吸收敌一单位的DP值
家早南友	テレキネシス	8	对敌一单体发动[精神]属性攻击
雪子姬	つららおとし	8	对敌一单体发动[冷]属性攻击

人物	特技	消耗DP	说明
雪子姬	大ふぶき	40	对敌全体发动[冷]属性攻击
阎魔大王	炎のといき	10	对敌一单体发动[热]属性攻击
战鬼	イナズマ	12	对敌一单体发动[雷]属性攻击
	大爪	10	对敌一单体发动[斩]属性攻击
魔动鬼	爪牙	10	对敌一单体发动[斩]属性攻击
	オオアギト	30	对敌一单体发动[斩]属性攻击
あしゆら男爵	バードスの杖	16	使本方全体AT值上升
神隼人	ケンかきっぽう	8	对敌一单体发动[叩]属性攻击
巴武藏	大せつざんおろし	10	对敌一单体发动[叩]属性攻击
美剑千草	ねんどうりよく	8	对敌一单体发动[精神]属性攻击
合田	杀人パンチ	10	对敌一单体发动[叩]属性攻击
女蛮子	またぐらはさみ	8	对敌一单体发动[叩]属性攻击
アルフオンヌLS3世	アルフオンヌ炮	10	对敌一单体发动[叩]属性攻击
メドッサ	石化	20	使敌一单体成为石化状态
黑死丸	火炎	12	对敌一单体发动[热]属性攻击



次世代传媒联盟 新书大好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



生化系列游戏回顾，恐怖气氛再体验。双光盘，精美外包装。特制生化布架，特制生化彩色卡片。

生化危机典藏纪念

■定价18.80元　已出版



大人气偶像哆拉A梦权威收藏，之多、之精、之奇令人叹为观止。清新可爱，纯美享受。

收藏哆拉A梦

■定价22.00元　12月12日 出版



国内第一本游戏开发专著。作者留学美国，专攻游戏动画。本书全面介绍了游戏设计与开发的基本知识，普及与提高兼顾。

游戏的设计与开发(第二刷)

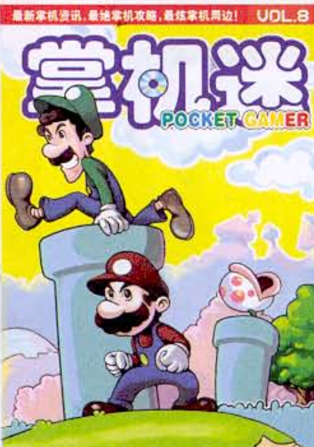
■定价50元(平装本)　57元(精装本)



再突破，第四版！国内第一盘动画金版MTV，最经典的十余部动画MTV加同名CD加完美中外歌词对照，收藏价值极高。

动感新势力 金版MTV第四刷

■定价9.80元(双光盘)　已出版



炮轰掌机假冒，黑道内幕披露。「马里奥与路易RPG」等近十款攻略研究。光盘GBA版「生化危机」「口袋妖怪386」等超值游戏体验。

掌机迷(8)

■开心价:10.00元　12月15日出版



怒涛般人气大爆发，引领动漫潮流。本期为圣诞特别企划与2003年全年动画盘点特辑，CD为动漫主题歌精选集，附中外文歌词对照本，海报等。

动感新势力11

■定价:8.80元(双光盘)　12月15日出版

电玩动漫经典CD

A01 最终幻想1-10
A02 樱大战
A03 恶魔与天使
B01 樱大战2
B02 高达经典名曲(已售完)
B03 最终幻想X-2(已售完)
C01 吉卜力动画主题曲
C02 动漫歌曲精选集
C03 寂静岭珍藏音乐
A04 红宝石MTV
A05 超时空要塞
A06 动漫电玩金曲集
B04 最终幻想XI
B05 合金装备本质
B06 任天堂全明星交响曲
C04 KONAMI游戏金曲集
C05 街霸3音乐精选集
C06 王国之心音乐精选集

CD定价:6元/张。一次购买5张及以上5元/张。邮购时注明前面的编号即可

樱花的圣诞DVD(含挂号费) 25.80元
SNK的历史(含挂号费) 25.80元
铁血街头(含挂号费) 25.80元

电玩新势力DVD

第1、3、4辑　每本10.00元　(第2辑已售完)

动感新势力

2003年第2期单光盘　6.80元
第3、10期(第二刷)双光盘　8.80元

电玩新势力

第12期(单光盘6.80元)。第13期(双光盘10元)。第15、16、21、22、23、24、25、26期双光盘8.80元。其余各期已售完。

收藏哆拉A梦 22.00元
游戏的设计与开发(第二刷) 50元(平装本) 57元(精装本)
樱大战典藏纪念 15.00元

电子游戏软件

2003年3、4(少量)、7、8、9，每期8.40元。13期(动漫金曲CD)14期(街霸音乐精选)15期(王国之心CD)16期(VCD+特制团扇)17期(足球CD)18期、19期(史克威尔经典音乐CD)、20期、21期、22期、23期(FF水晶编年史CD)　24期9.80元

游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17、18辑有售，每册6.50元。
2003年新游戏批评19辑(年底出版)　6.50元

动感新势力金版MTV(第四刷) 9.80元
掌机迷2、3、4、5、6、7 10.00元
电玩新势力红宝石MTV 8.80元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177,64472919　邮资免取

金版MTV 第4版 12月12日上市！

这可是大家的选择啊！



金版MTV第四版，可别错过了！

- 深海蓝色封面，更加精美！
- 更换封二设计，更加精致！
- 其它当然不变，不留遗憾！



动新第10期再版

- 杂志还可以再版吗？
- 动新第10期第2版
- 12月10日再登场！

奇迹在不断创造中……

动感新势力 ANIME NEW POWER
金版动画MTV

■《动感新势力～金版MTV》■VCD(MTV) +CD (对应MTV曲目)■附中日文对照歌词海报■全14曲收录/Forever Love(『X』剧场版主题歌)/On Your Mark(宫崎骏短篇)MTV/Key of the twilight(『骇客时空』插曲)/Let me be with you(『人型电脑天使心』片头曲/在那一天(电影少女片尾曲)/地球仪(圣斗士 冥王篇片头曲)/指轮(『天空之艾斯嘉科尼』剧场版主题歌)/暴风雨中的光辉(『机动战士高达08MS小队』片头曲)/晓之车(『高达SEED』插曲)/奇迹之海(『英雄骑士传』片头曲)/LOVE A RIDDLE(『星空的邂逅』插曲)/黎明前(『浪客剑心』TV版片尾曲)/Gravity(『狼雨』片尾曲)/笑颜(新海城新作MTV)

全国热卖中

售价:9.80元



邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177,64472919(邮资免取)

ANIME NEW POWER

动感新势力

动画欣赏与导购资讯

DECEMBER.2003

Vol.11

售价：8.8元

● 动画预告与介绍

Planet-ES

钢之炼金术士

新撰组异闻录

愿此刻永恒

真月谭 月姬

● MTV欣赏

机动战士高达0083 片尾主题歌

MAGIC

SKY GUNNER片头主题歌

Towards a Far Away Sky

相聚一刻 插曲

碧蓝瞳孔中的彩虹

百变小樱片头主题歌

白金

● 影像特典

WITH LOVE

与爱同行



圣诞特别企划

2003全年动画盘点特辑

圣夜的天使

青蓝圣诞特别篇



● 动漫主题歌精选CD

双光盘

12月中旬上市

经典动漫主题歌

插曲全16首收录

附中日文对照歌词与CD完整包装

VCD+CD+32页全彩说明书+海报+CD歌词包装

仅售8.8元

邮 购 地 址

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部

邮编：100011 （邮资免取）

联系电话：010-64472177,64472919

二零零四有我陪你 闯关族的家

天下玩家 笑谈人生 家长会

绝杀支持任天堂的问题人物机密邮箱 game@gameach.com 问题编辑/风林

一次意外，一个电话，无意的错过了。这大概是今年最感到遗憾的事情。木头最近炮制的新书《标准掌机典藏2003》本期也公开了，木头不得不负责地推荐给广大玩家，除了对其质量足够自信外，该书汇聚了国内业界各路精英的力量，其权威性自不必说。可以保证的是，在本书中将不会让各位品尝回锅冷饭，绝对最全面最值得收藏的年度掌机专辑。特别要推荐各位的还有随书附送别册—《中国制造2003》，这次收录本年度国内开发小组的血汗之作，作为中国玩家绝对有必要收藏一本。

找我看这里 北京安外邮局75号信箱 闯关族的家/风林（收）100011 NinClub.com

电软招牌大菜的可怖绝杀



木头

为了恢复斗志，木头大致将自己的生活安排得更有条理一些，这样一切尽在掌握会比较容易控制。比如打算将一日三餐改成上午9:00一顿，下午2:00一顿，晚上就不吃了……把睡觉时间统一调整成凌晨1:30，起床时间定为5:50，缺觉的话就等休息日一起补好了……每周只看两部DVD，不多看也不少看……每月只用心玩一部游戏……好恐怖啊……

做秀还是做局?!

11月28日，索尼在北京召开新闻发布会，悬念已久的PS2将于12月20日正式登陆中国大陆。听回来的同事说，出席招待会的人有三、四百人，其中包括人民日报、电视台等大牌媒体，许多记者都是不招而至。最后索尼方面不得不婉拒未邀请的媒体。

是电子游戏有这么大的号召力吗？不会吧！几年前报纸、电视台还义正词严地声讨"电子海洛因"（可惜发明者没有注册专利，否则真正是名留青史了）。国内现在也还没有几家大厂商介入TV GAME，电子游戏还没有成为一项产业，何以如此引起新闻的关注？索尼，当然是索尼！一句话，还是索尼的面子大，牛B！

另一点想法就是这次PS2定价1900多元，超出以前报道的1500元很多，颇出人意料，够狠。这是索尼一贯的贵族作风，我的牌子硬，就是要高价。不过要和水货过招，有什么秘技，还要拭目以待，想来对索尼而言并不轻松。估计索尼并不想一步到位，一竿子插到底。可能还是要小迈步，试试中国浑水的深浅。PS2定价1988，最高兴的应莫过于神游机。500多元，性价比相当高。这2台主机一前一后竞相登场，价格一高一低对比强烈。颇像一个局，PS2高价作托，逼你去买物美价廉的神游机。

主观未必，客观如此。

神游机。加油啊！

不光做杂种

一位读者来信说：《电软》竟瞎吹，A'CAN出来吹A'CAN，神游出来又大吹神游，死了都不知道埋哪儿！A'CAN、神游的性能可能比不上PS2、XB。但神游，A'CAN是中国人研发生产的，中国人不支持国货，还成什么中国人。不错，现在是市场经济，市场经济也是全球经济，所以我们不应该一味强调我是中国人，一味高喊提倡国货，抵制X货。所以我们应该做个杂种。



但全球经济就不应保护民族工业吗？做杂种就不是中国人吗？

所以我们一方面鼓噪宣传神游机，一方面批评挑剔它。宣传神游是因为它是中国人发明研制的，是国货。批评挑剔是因为它与洋货有差距，要不断进步才行。

要善于出卖自己

神游是个好东西，看性能也要看价格。好东西要卖好，这不容易。东西不错，想卖就要看营销部门的功力了，营销包括企划宣传和销售。销售工作正在开展中，不能太急。在一个地方取得成效，再去抓另一个地方。时间还是有的。风林感到不满的是企划宣传这部分。一是似乎没人管，没有明确的对外公关部门。二是过于低调，一问三不知，故做神秘。

营销策略千变万化，但须明确有计划。

低调不等于弱智，这是两回事。

记吃不记打

杂志加印是极少见的事，《动感新势力》却连破纪录。北京《动新》第十期一上市，大约2个小时全部批发完。邮购不到一周，一本不剩，现在每天汇款单源源不断。头头只好"痛苦"地决定加印，大概12月10日发售吧！

《动新》金版MTV目前印刷第4期，距《电新》的金版MTV第5刷已经一步之遥，估计打平不成问题。12月12日上市。

一位女研究生来信说：我从第一期《动新》就看，本本不落。我最佩服的是，《动新》出版了十期，一直保持很高的质量，真不容易。AKIRA、JEDI和雪拉小姐付出的劳动和非常专业的职业素质，风林一直是自叹不如。

《动新》畅销，名至实归。



特报：《生化危机典藏纪念》上市一抢而空，一如风林预言大爆卖。即日起全面停止邮购！

还是看看好！

- 《生化危机典藏纪念》11月30日全国开始发售，恐怖！
- 《收藏哆啦A梦》12月12日上市，可爱！
- 《电软》、《电新》+《动新》全年邮购赠送大仙人掌召唤兽12月10日截止，赶紧！
- 次世次传媒联盟网站12月12日开通，准时！
- 《标准GBA典藏·2003》风林领衔制作，必买！（笑）
- 《樱大战典藏纪念》DVD版《樱花的圣诞》2004年1月推出，感动！
- 《永恒的记忆·SNK的历史》（DVD版）2004年1月推出，悲凉！

老友偏方 PS2手柄的小摇杆修理方法

PS2手柄的小摇杆使用十分频繁，有的游戏必须用到摇杆，所以故障率高，如果因为摇杆损坏而换个手柄，对于玩家来说费用很大。其实简单对其修理，完全能达到使用要求。

一、摇杆的组成和工作原理

摇杆是由两只电位器和带动它的杠杆组成。当推动杠杆时，带动电位器的动片使阻值产生变化，从而使加在它身上的电压产生变化。这个变化的信号输入到手柄主芯片，经过处理发生指令到游戏机的主板。

二、拆卸

方法1：用吸锡烙铁将摇杆每个焊脚吸空，可方便的取下摇杆。

方法2：用多股铜线挂上松香，然后用烙铁加热焊脚，用挂松香的铜线吸焊脚的焊锡，铜线挂满焊锡后，再用另一截吸，直至将每个焊脚的锡吸光，就可取下摇杆了。

三、修理

用小改锥撬开摇杆外壳，轻轻的使摇杆与电位器的动片脱离，用电子镊子夹住电位器的卡头，取下两支电位器，先检查片的弹力，如果接触松,可将动片的触点平行的向上撬一点，再检查电位器的静片(就是环形的有阻值碳膜)。一般都是因为碳膜脏了，使动片和碳膜接触不好，不能产生均匀的阻值变化，而出现如：该跑时类及某一方向无动作等毛病，用棉球和无水酒精将碳膜擦拭干净就可以了。

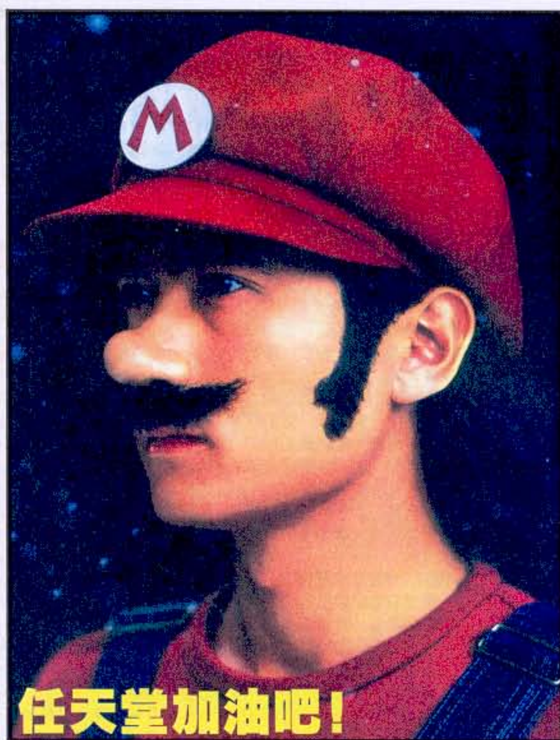
四、注意事项

1、不要用通电的烙铁焊接或拆卸摇杆，应利用烙铁的余热，以防由于烙铁漏电击穿手柄芯片。

2、吸锡烙铁、电子镊子、电子元件商店有售，松香、无水酒精五文化商店有售。

——辽宁 高飞





1 网站就开张

2003年将要过去了，不知风林有何计划。作为玩家的我已经计划年底打穿忍2和山脊·进化了。作为2003年，自己感觉最深的作品当属“头文字D”，虽无福玩到街机版，但PS2版可说收获很多，望杂志社能搞个什么比赛，偶也好一展身手。

电软网站开通在即,这里偶有几条建议请笑纳,第一、作为中国电玩榜这个栏目,我希望它能搬到网上。这样投票就方便多了，而且时效性会倍增。第二、希望龙哥热线能搬到网上,对一些软硬件上的问题通过“留言本”回答或开辟一个“龙哥吧”式的聊天系统，供大家交流。第三、希望电软通过网络组织一些玩家交流活动，把一些竞技性强的游戏拿出来搞一些比赛，并收录在电击和电新中，造福广大的DRFANS，如有可能的话，还可以搞个“中日XX游戏对抗赛”（笑）。（北京 尹铮）

■ 尹读者给自己定的目标比木头高，木头对年底大概只准备打一款游戏了……神游机的“时之笛”。

本期广告已经放出了网站的开放日期，由于还没有全部完成，因此大家会看到的是本社网站基本的框架，我们也会尽快地完成各刊物的独立网页，丰富网站的内容。电玩榜搬上网站应该是迟早的吧？功能要一步一步来，问题要一处一处改。一切会逐渐完善起来。

次世代网站主要给大家提供一个更加贴近更加方便了解刊物信息的窗口，而各位编辑都会一心扑在工作上，今后是否会与读者互动起来还未决定。不过我们会有专人来管理，读者与编辑联系一起也会更加方便快捷。

2 日本文化的带来

前一阵子，我看了桂正和的《I'S》和《电影少女》，给我的感触很大。我已被它的剧情和故事深深地吸引了，以致于每天晚上都要抽出一两个小时来看。但真正看完了，我突然觉得自己好像失去了什么，内心感到无比的愁怅。它使我一下子变了一个人，总是会使自己陷入无尽的沉思当中，感觉是很空虚，内心涌起的完全是故事情节给予我的联想。它的影响好像是要加速我颓废似的，让我什么都不想去做，不过确实是有这种感觉（并不夸张）。后来仔细想,这就是日本漫画所带给我们的真正意义吧！难道说这是一种文化侵略?不，我想不是的。因为国内也是一样。琼瑶的爱情小说也不正是一样吗？可它带来的却是一代人的不幸：向往着美好的爱情，可到头来带给人们是爱情的悲剧。日本漫画也是一样,可能是它们深深地刺入了人们内心真正脆弱之处——感情。但是这种力量却大的可怕，让人感到寒颤。但又想亲身面对它。我现在明白了为什么有那么多人对这些漫画、游戏到喜欢、崇拜甚至到无法用语言表达的地步了。但我想真正明白的这到底是为什么？我真的很苦恼，也许感情可能是任何人所无法抗拒的无形力量吧！对不起，风哥，浪费你这么多时间来看这也许并不算什么的文章。对了，编辑是否有人也和我一样呀？对于这封信，希望风哥能在闯家发表（无论哪一期都可）。因为和我有同样感受的人不计其数吧！让我们大家一起来讨论这最最本质的内涵吧。（安徽 余杰）

■ 余读者这个话题范围太大了，怕不是一个小小的闯家可以讨论出是非的。木头不想搅入，也就谈一些现在的心态吧！

木头也曾经被一款游戏感动到彻夜难眠（比如当年要在SS上推出“街霸精选”真是让人期待得难以入睡），或为一部经典漫画感动而一时改变自己对外面的世界的看法（近两年最喜欢的作品当然是《猎人×猎人》）。但时间长了，看的多了，也就渐渐麻木了。就像现在木头看碟一样，尽量挑一些主题轻松的来，那些过于沉重，或摆明骗取眼泪和同情的电影则是能免就免。难道还会有人嫌自己太快乐？毕竟漫画游戏与现实不是一码事，太认真或太投入未必是什么好。

或许，我真的已经过了该去为一部漫画而伤感的年龄……若是那样的话，保持自己的游戏心态现在还来得及……

3 打假开始

前不久在只售正版光碟和图书的音像书行,竟又发现了《电新》，包装如此华丽,真难想象是盗版,可我坚持相信“真相永远只有一个！”——柯南的名言。

在下有几点要说：（1）偶苦命攒钱，不吃不喝，想在年初购一台GBASP，但偶没有买机经验，可否传授何辩真假。（2）大墙画廊一直以独特构思的理念来广招读者投稿，如有照搬或临摹不允许出现在《大墙》上。（辽宁 胡洋）

■ 想彻底搞清GBA/GBASP的假冒事件的读者请留心《掌机迷8》以及后续报道，我们会连续几期对掌机硬件的造假事件进行讨论，力求给想买真品的读者一个明明白白。要说起来现在假冒的GBA以及SP真是有点成风的趋势,居然连限定版的主机都假冒……真替不少读者担心。卖真机利润不高，但以次充好就太无良心了。这样的现象实在太多，总之木头希望广大读者在购买新机器前都擦亮眼睛。如果行货的价格能靠点谱的话，木头真想说：还是行货好啊～～

4 谈音乐…谈比安…

偶昨天买到预订的《超越BEYOND2003北京演唱会》别提多高兴，立即狂奔回家慢慢欣赏，看完之后挺感动的，BEYOND去北京开演唱会，木头不会不去吧！其实北京也有不少BEYONE FANS特别是唱《抗战二十年》的时候，有不少男女FANS都哭泣，真是太感动了，最感动的一幕绝对是那段话（普通话）家强说：BEYONE二十年。家驹（去世）十周年，我们用了家驹生前一首歌，从来没有完整的歌……（广东 曾嘉晖）

■ 今年北京演唱会和非典一道凶猛而来，木头都没有去掺和过。比安的演唱会看了看MOV，可以想象看现场的感觉一定很好。

■ 多年以前，我就与电子游戏结下不解之缘，幕然回首，已是潸然泪下。直至今天，在父母的责备下，女友的怨言下，才清醒地认识到：我就要离开我的“天堂而远去了，取而代之的或许是一种全新的生活，新的一切！难道我真的会吗？我不甘心，绝不甘心！

单位里有规定：禁止玩游戏！而我家又不在本地，只得暂栖公司，看电视、打扑克，仅此而已，双休日回家，每每都是玩他个痛快淋漓，彻夜不眠！这不刚从家里回来，又玩了两个通宵，本人正宗“无双迷”，猛将传刚升至第五人，“吕布2000人斩”。父母怨声四起，暗惊本座！回单位途中，左思右量，许久，渐觉自惭形秽，深省半晌，通矣！“老大不小了，应该懂得劳逸结合了！该适可而止了！”话虽如此，可一到时候，就把所有的想法抛弃了，也许，我就是那种“记吃不记打”的人吧！人生真是起伏不定，一波三折啊！（天津 翔）

——本单位也有规定，工作时间不许游戏，因此翔读者单位的要求是合理的，要务正业。

■ 你我素不相识，也没有必要相识。只是在下觉得你是《电软》中最亲切的人了。看你近两期的留言，敏感的我发现你在感情上似乎出了点问题。若猜错，以下内容请一笑而过。其实讲你会开心那是假话，感情这东西是很揪心的。若然一个再坚强的人，也会在感情方面存在弱点。生活要开心一点，我想你也是这样想的。但是面对这样的事谁会开心得起呢？独自思考后也要出去散散心，与朋友聊聊天。听一听游鸿明的歌吧，也许你会好一点。

哎，老兄，我第一次写信给陌生的秃子哎！别瞌睡嘛！纵然我对感情这东西不是很了解，但我只希望你可以活得快乐，活得开心！试一试用肥皂水吹几个泡泡，看看它们飞在空中的样子。

龙哥那种老鱿鱼你也就别指望他可以陪你玩了，星川那种无搞青年也别去妄想他会帮上你什么（开玩笑）。多玩些游戏也许比较好，会比较开心点！希望我的信是你收到的许多信中内容最特别的。（江西 韦忆源）

——感觉自己真实了很多。当回到真实的生活中，木头特别的感受到对亲情与爱情的眷恋，原来人生留给自己的并不仅仅只有忙碌。特别感谢韦读者的来信，还有那些通过各种信息发来关心话语的朋友们。其实我很好，各方面。多谢。

■ 不少读者都建议减少电软中的攻略，但也有很多读者想要更多的攻略。唉，众口难调，真是苦了编辑们。建议你们大幅度减少攻略。而出版一本《PS2迷》，这样各吃各的菜，不是很好吗？若时间不足，可向《电新》学习，出特别版。

——如果今后PS2在中国彻底普及，不排除本社推出专门志的可能。不过近期还不现实。

■ 在《电击收藏》里我再也找不到一点实用的东西，难道小编们偷懒？以前的真353珍贵道具拿法非常好，再看看现在……一定要改正。

——《电击》内容近期会大幅度充实，相信不会负你期待。

■ 为何秘技天地里PS2游戏秘技如此少，难道PS2游戏不如GBA游戏？给我一个伤心的理由。

——这个问题我们已经注意到了。秘技天地一直以来都是主打读者投稿牌，而目前读者的投稿仍旧以掌机游戏为主，从这上面也可以反应出国内家用机的普及量上还远远未及掌机。栏目的改版已经列入计划，权威第一。

■ 下期电软能否赠送加徽章一样的东西，以此证明我是一名电软FANS。

——好想法，满大街都是流动广告。

■ 《最终幻想典藏纪念》能否把仙人掌召唤兽改送尤娜玩偶，这样我们既有召唤兽又有召唤士。

——有人不喜欢尤娜，但没有人不喜欢仙人掌吧？今后如果再推出FF的专题策划，可以考虑赠送人偶。

■ 《生化危机》网络版在PC上有没有可能推出？

——可能性高。CAPCOM上火什么都做的出来，最新消息是CAPCOM预期“生化爆发”日本销量50万，美国70万……如果真的如预想一样热销，那给PC还不是早晚的事情？木头还真是佩服不得了，祝CAPCOM好运。

■ 《生化危机4》什么时候推出。

——官方说法为200X年。因为任天堂的家用新机必然要在2005末前发售，因此B4的发售时间在2004年末是最理想的。

玩游戏、看电影、听音乐、上网络、打篮球、吃快餐、轧马路、读电软……生活中的乐趣还真是多。

■ 上一期的CD很耐听，不知下期送什么？GBA当然更好！

——音乐这东西要看自己的悟性，大众化的音乐大众张口就唱，行家却未必正眼去瞧。音乐CD很难让所有人都满意，我们也是尽量挑一些热门游戏的音乐来送出，让大部分读者先喜欢起来……

■ 《电软》价格还会不会变动，我觉得应该涨一涨了，很多次我去买都脱货了。

——价格不是随便敢涨，我说电软现在不赚钱您信不信？要说涨价那是早该涨了，但那仅仅是“应该”而已，实际上我们会保持这个价位，尽可能多地为读者提供实惠，而不是肆意提价。

■ 对幻影主机看法：想买幻影的玩家不如买PC吧！

——看右图，PHANTOM很酷，如果定价实在的话，木头还真打算入手一台。接在电视打PC的感觉应该不错。如果按照家用机的定价推算的话，为了玩PC游戏的话还是买幻影来得值一些。

■ 是否有部队上的玩家来信？

——有不少部队读者来信，由于大部分是掌机玩家，因此有部分内容会转到《掌机迷》中交流。

■ 为什么老是把风林画成被欺负的人？抗议！抗议！要换成别人多好，比如星川明人……

——因为他们平常被我欺负……笑

■ 风林怎么不把QQ号公布出来，大家可以在QQ上说一些想说的话。

——看来是位新读者。木头曾经公开过一个专门的QQ号码，但没几天就被人盗了……非常伤心，而且也对不起大家……所以不打算在申请公布QQ了。

■ 本人春节想购入GBA一部，请问风林大哥GBA有无型号之分，有哪一种更好，请风林推荐几款ACT类的GBA游戏。

——GBA目前几乎没有可能买到新货，因此请放弃购买的念头，转入手SP较好。掌机动作游戏以前推荐过不少了，近期新推出的“忍者神龟”以及“双截龙”都是值得一试的传统闯关游戏。想知道更多的话还是关注《掌机迷》每期的综合报道吧。

■ 我今年高三，明年下半年要去外地读书了，到时候我收书的地址可否改一下呢？

——请尽快与邮购部联系。电话(010)64472177、(010)64472919。

■ 写信的回复率是多少？文章被发表率呢？

——回复率取决于各编辑以及来信内容，投稿则提前与编者打好招呼被发表刊登的可能性就非常高，尤其是一些时效性的内容，尽量在投稿前与编辑部取得联系。

■ 游戏新作的介绍能增加页码吗？

——现在每期《电软》的新作页码已经非常多，基本上能介绍的内容我都没有错过，再增加…大概只剩重复的了……



1988RMB
我是老百姓我怕谁？
0598RMB

■ 不幸的事还是发生了，今年7月我用650元人民币从武汉高兴的抱回了一台PSONE。那几天兴奋得睡都睡不着。这650大元是我2年辛辛苦苦攒起来的血汗钱，不过说实话我还是更喜欢PS2，很早就有买PS2的念头。所以才开始攒铁，本打算攒4年后再去买PS2，但是由于今年暑假实在忍不住了，一时冲动就到武汉买回一台PSONE。让我的心暂时得到满足，就在一个月后，我偶尔看到报纸上说索尼为了还击任天堂把PS2的价格降到850元人民币。我时当看完后差点晕倒过去，我的精神仿佛崩溃，为什么早不降价。我常常问自己，为什么老天对我就这么不公平，那只能怪自己一时冲动，唉！直到现在我都恨着自己，每当看到电软上那些我爱玩的PS2游戏时，我的心会更不好受……现在我只希望你能从你宝贵的时间中抽出一点时间给我在信中写几句话，至少我的心能平衡下来。（湖北 黄飞）

——黄读者现在应该宽心了，PS2行货价格是让人跌碎镜片的1988RMB，比水货贵的不是一星半点。佩服SONY的勇气，换个颜色就能卖高价，想拿所谓的”银色“机身来安慰自己的玩家更是天真的可爱。

玩家：喜欢就买，有钱第一，有钱第一。

某厂：没钱别买，高价第一，高价第一。



■ 为什么不写些GBC游戏内容啊？

——没新游戏了啊，不过经典游戏不排除在《掌机迷》上回顾攻略的可能。

■ 《电软》改版已一年了，望着书柜里25本书脊与众不同的新《电软》，感慨颇多，忍不住要说两句了。

首先是电玩榜上占了6年位置的7年前游戏《月下》终于光荣下榜了，可喜可贺！不记得哪位仁兄说过电玩榜是选最近玩的游戏的，游戏再强只要不玩了也得靠边。不知何时轮到《最终幻想8》和《黄金太阳》呢？

一年里《电软》在不断进步：厚度在增加，栏目在增加，深度在增加，连小编都在增加。有这发展趋势，还怕坐不稳老大的位置？不过有一点：明年过年时的合刊不能再偷工减料了，趁着有两本订成（不是压缩成）一本的厚实的两三百页纸，做一些企划过却又因页数做不了的栏目，做出合刊的特色来吧！（现在开始，到过年就不忙了）（广西柳州 OWAR）

——真是的，一眨眼就过了一年，《电软》半月刊过去了25期，罗列起来真是蛮壮观的。随着制作节奏的加快，杂志的内容在这一年变化也非常大，一些新栏目新点子都在增加和修改。因此电玩榜的变化也在情理之中，当初编辑们也曾讨论过是否让FF8强制下岗……最终还是决定由读者自己来决定。其实木头一直非常纳闷的是，黄金太阳居然还在排行榜的前列……实在让人想不通。说到合刊的制作，目前我们已经有了大致的想法，保证让人眼前一亮，也算是新年本社给广大读者的一份献礼吧。

■ 这是第N次给《电软》写信了，本人觉得《电软》的攻略是一个缺点，其实现在随机买游戏杂志的人不在少数，为了一个游戏的攻略就买一本游戏杂志也是很常见的，但是《电软》好像还没有认识到这个问题。另一个就是觉得《电软》没有用的栏目也不少如《流行巴士》这些栏目有点鸡肋的味道……这期的《电击》（23）期是我感到最无聊的了，《超时空要塞》就占了大半张盘（我不是说不好），这个栏目应该在《动感》上出现吧，还有就是《电软》所送的CD我感觉这样的音乐不如不送，还是改送别的吧。

我觉得《电软》应当把眼光放远一点，虽然《电软》的老读者不少，但那是在前几年，现在的TV游戏杂志竞争很激烈，这不用我多说吧，很多年青玩家并没有看过以前《电软》的什么集中营，《电软》必须抓住年青的读者，我身边的朋友以前都是《电软》的老读者，但现在……我不想说了，如果《电软》再这样下去，这也可能是我这位老读者给《电软》写的最后一封信。（辽宁 佟建）

——佟读者的部分看法跟木头差不多，目前我们确实有很多需要进行调整的内容，而编辑部也不是没有行动，对于广大读者的意见反馈都在认真听取，而这些意见对于新一年我们的内容改变都将起到决定性的作用。本月网站的开通，也希望广大读者可以通过网络来与我们进行方便的沟通，一起将杂志的内容做好。其实在栏目的制作方面，以前编辑自己的意识决定内容，比如木头吧（笑啊），周家做了这么多年，大致也知道读者们爱看什么了，但总是千篇一律也不是办法，所以自己琢磨琢磨个点子就开始制作，成了木头"一言堂"。今后将会大量听取您的看法,您说让我闭嘴，我绝对不说二话（笑）。总之会吸取大家意见来打造更加贴近读者的内容，大家监督就好。

■ 《电软》出的独立包装CD不错，可对已经买了那期《电软》、《电新》或《动新》的读者无疑又得烧钱。不然难道看着自己的CD没"衣服"穿吗？又得再多花6元呐！所以，请发售单独的包装，我们可以只买"衣服"不买盘，贵点不怕，总比再花6块钱强。我的钱可都是父母的血汗呐！（河北 陈冬）

——单出CD包装？这个我们还真的没有想过，不过邮购的读者都将会收到我们赠送的CD包，用来存放光盘还是非常理想的。

■ 记得从前的《电软》，充满了许多新奇的东西，介绍SFC、SS以及"美洲虎"等游戏平台，令人的心中时时充满着激情，如今的《电软》在外观上、文化上、平台式上都有了很多的改变，也许新的读者从购买《电软》的第一天起接受的就是这种形式，毕竟现在的杂志主流就是这种样式。但我却总觉得少了些什么，现在介绍的东西总是难以调动起我的注意力来，也许阅历的增加使得自己变得"见多识广"了，PS2、XB、NGC这些平台以及对应的游戏节目变得就像吃饭、睡觉、上厕所一样平常时，真的很难再出现什么感觉。也许游戏到了一个阶段或说一个层次就变得不再有趣，现在惟一喜欢的就是"屠杀"，《生化危机》中的丧尸们与BOSS们，看着那些家伙在枪口前倒下，真怀念从前的卡带时代，连一个"魂斗罗"都可以挥霍掉一下午的时光——和朋友的共同快乐时光。而现在的光盘游戏，也就PS刚出现的那两年带来了一些不大不小的震撼，现在也就那么回事了。就像第124期中风林说的"卡带这东西，怎么看都比光盘讨人欢，拿在手里，摆在柜里，就像那么回事，实实在在的"。喜欢《电新》中的开头那些老游戏，希望《电软》在新的一年里开辟一个怀旧栏目。（天津一读者）

——这恐怕是一个老玩家在玩到一定阶段都会有的感叹吧。现在的读者见多识广，我们这些编辑怕都略有不及。尤其是在泡游戏方面木头真的是远不如当年。下期开始，《电软》将先其他杂志一步，正式开始回顾权威经典游戏，敬请期待。

■ 我仍希望送海报。我知道在这方面大家各有喜好，但他偏偏把马克西姆说成楞头傻小子，使我无法接受。我承认爱看帅哥&美眉，但是我也爱看活生生的恐龙，这张海报就在我房间的墙上，张着它漂亮的血盆大口。（上海 Hunter）

——及时信，让几位对海报失去信心的编辑找回了面子……不过还是换着花样好。

一路有我，你不会寂寞，2004年，倾我所能……某人1与2……



■ "神游"什么时候会在全国发行呢？宁波地区会有吗？

——神游的发行面正在陆续铺开，北京大致12月内可以全面买到了，其他省市在明年春节时段应该也差不多。木头和同事已经打算齐齐入手。

■ 现在"神游"的游戏大多靠移植N64的，那么以后各大软件商会为其开发游戏吗？比如S-E、光荣……还是靠国内的软件商。

——目前神游应该还是以汉化N64游戏为主，自主开发的软件将会有IQUE的人员来执行。以N64的软件遗产来说，神游以每月5款高水准软件的速度上市，支撑两三年都不是问题，游戏圣上的读者可以大放其心。另外木头比较期待神游的网络游戏,对战"神游马利欧赛车"做梦都想。

■ 《电软》的介绍说"神游"将来会有网络配备，那么是否表示将来"神游"会有网络游戏呢？

——这个是一定会有的。

我与电软(下)

（第四节）悲喜交织的初恋

也许人总是不满足，无论现在有多好，总觉得再往前会有更好的。也正是因为这，在我18岁那年，也是高三那一年，我决定要开一家自己的网吧（那会儿，在青岛就那么几家小网吧，都能数得过来，配置很烂，4块钱一小时），很快的我的想法得到了家里的支持。妈妈支援我两万，又借两万，我自己还存了3、4千块（在那会儿，这数可不小），我没有犹豫，把钱都投上了，一共12台机器，15寸彩显，16MB显卡，可以玩雷神之锤3，我可以骄傲的说，那会儿，我的机器是最好的。开始的时候，也确实小赚了一笔，但耽误了学业，我在学校请了长期病假。但慢慢的，生意越来越不景气，我的网吧经常被自己的同学占满，他们不但人多势众，还经常欠帐。再加上那会儿开的是黑吧，文化局的兄弟姐妹们成天抄查，不是中午时间来搓饭，就是没收机器要赎金。于是不到一年，我就把网吧结束了。也正因为这一年的时间，我没能考上大学，也正到了暑假，实际上那会儿网吧赔了近两万，我心情坏极了。面对失败的生意，我不能停下脚步，却只能往前看。

记得就是那会儿（我大概有一年没碰游戏机了），我经过一间游戏店看到了DC的告示牌，我没有犹豫，当场以两千大元买下，记得那次购机还买了《死亡之屋2》、《索尼克A》、《能量宝石》和近期的电软。回家的路上，我感觉舒服多了，我突然间发现自己并不寂寞，原来这时我是充实的，因为有电软和游戏在我身边。

（第四·一节）关于恋爱

恋爱是件很复杂难懂的事，没经历过的想要得到，得到的却想要摆脱，听起来有点像围城？但谁又能说不是呢？人们常说初恋是甜的，我认为那滋味应该用酸来形容。我并不是害怕恋爱，只是身在其中的人总会苦恼，虽然也有快乐，但又是那么危险。我也不明白为什么知道了这些自己还要纵身跳下去，就像是烈火中的火柴，燃烧自己的生命，却发出耀眼的火花，也许是值的。人作为一种生物，也许天性就是那么的渴望爱或是相爱的感觉。

我并没有为自己年少时的轻狂而后悔，只是觉得那回忆太过清涩，也许这就是恋爱吧！

人在失去一些东西的时候，总需要另外一些来填补精神空白。在我最失意的时候电软一直在我身边，我很感谢她。

（第四·二节）关于DC

DC是世嘉帝国的最后一台主机，我个人以为是最为成功的主机(世嘉)，无论是主机的机能，游戏软件的完成度和其

扩展性（网络）都是相当优秀的。其实失败的主要原因不在DC本身，也许是因为竞争对手实在太强，也许是因为世嘉已经给人“千年老二”的印象太深了，也许还有太多。但DC仍是我至今最喜欢的一部主机。

DC上的经典软件也是层出不穷，这里要说的是《索尼克大冒险1/2》这两部作品无论是画面还是游戏性，都在当时非常出众，尤其是其飞速奔跑的爽快感觉，更是无出其右。这个系列应该算是我最喜欢的游戏了。而不能不提的还有《莎木》系列，不得不承认其画面、音乐乃至游戏性都是出众的。但完全还原真实，也许就是其失败的原因。一个游戏如果失去了让玩家们幻想的空间，至少我是不欣赏的。作为投入了世嘉巨大人力、财力及寄予厚望的《莎木》系列，并没有让人满意的销售成绩，也无法与同期发售的《FF》、《DQ》争辉。此作可算是DC时代世嘉最大的一个“败笔”了。

（第五节）现在

无论如何，在这儿我要再一次感叹时光的流转，也许时间的转动真的如光影般，不会为任何人和事改变这轮盘的规律。每个人在这个轮盘上都只是一个很渺小的点，就算再近你也很难看清他的轨迹。

经历了许多，我也在不断的成长，曾经受过打击，曾经有过欢乐，梦想着能作为电软的编辑。学习了一年的日语（起初只是为了玩RPG），做过了无数份工作，买了XBOX，电软全彩了。经过了这么多，我和电软都长大了。

现在，对一个人来讲是最重要的。记得（也不知是什么时候了）一个朋友曾经给我讲过一个故事：一个美国老太太，80岁。在她20岁的时候贷款买了一套大房子，直到现在才还清贷款，但也住了60年。同样年龄的一位中国老太太，从20岁开始攒钱，直到80岁才买了一套大房子，但恐怕已经无福消受了。这个故事讲的是两种完全不同的消费方式和生活态度。我也一直在想，人为什么要活着呢，总为了一些目的或是目标，但实际它们的过程中又有许多不同的选择，也许这就是人生的十字路口吧。

过去，我们无法改变；将来，我们无法预知；现在，是我们惟一拥有的。现在，我的、电软的、游戏的。

——山东青岛 俊辉





本文仅供爱机者参考！希望能和大家一起分享自己的一点小成果！

PS2防尘大法

经本人多日来发现，导致PS2寿命缩短的罪魁祸首是后面的小风扇！（废话！这个地球人都知道）本人的PS2是39001型的，风扇是向外吹的，也就是说把PS2肚子里的热气抽出去！（其他的主机不知道是否一样）主要的进风口就是机子正面下方的部分，大部分灰尘都是从这里被吸进PS2的内脏，不过大家注意到没有，其实从这个通风口进去的灰尘应该说是不经过上方的光驱的，直接经过主板散热片被风扇吸出去的，大家都知道这点灰尘对主板来说小菜一碟！（SONY的东东不会那么差吧？）其实最主要的是光驱托盘窗口！平时玩游戏时按出仓就可以看到光驱窗口积满了一层黄黄的泥尘！从这里进去的灰尘才是PS2最终的罪魁祸首！从这里进的灰尘直接通过了光头！说到这想大家也明白了吧！（说了一大堆总废话，到底所说的防尘大法是什么？）

好！先找来一块用来擦光碟的那种布，红色那种柔软的，在卖窗帘店里可以找到。不用多宽，5厘米就得，长要25厘米左右，跟托盘最前端的周长差不多，（没量过，大概是20厘米左右吧），然后用剪刀就按照托盘最前端的周长剪一条宽1厘米；长跟周长一样长的小布条，多剪几条吧，哪条剪得好要哪条！再找来一卷双面胶，先把小布条粘在双面胶上，修理成原来小布条一样大小，然后再撕下纸片，这样小布条就有了粘性了，把PS2立起来，按出仓，关掉主电源，把刚刚搞好的小布条小心粘到托盘最前端的四周，用手用力抹平，搞定！开机收仓，出仓，多按几次，看仓门到不到位，顺不顺，如果不顺，进不到位或不能出仓的话，再从新搞好！直到自己满意为止！说了这么多实际就是把光驱仓口四周的缝隙全部堵住，不给风从这里进去！灰尘也就进不到光头那里了！换游戏的时候动作快点就行了，不要开着仓门那么久！如果你觉得用双面胶麻烦的话，也可以用胶水把它给粘死，这样一来的话……哈哈……）

底下那个大通风口，就好办多了，找一块海绵，把它也剪成跟通风口大小，然后再用透明胶把它固定好就得了，如果你是拆机高手，也可以把海绵修成薄薄的一片，粘在通风口的内侧，这样机子看起来就美观多了，如果你还觉得不够踏实，再用透明胶把PS2屁股后面的缝缝隙隙全部封起来，这回我看你灰尘还从什么地方进去！！

我的机子就是用这个方法搞的，用到现在还没出现过什么问题，有兴趣的朋友不妨试试，包你的PS2一年下来里面没什么灰尘！可惜本人没有数码相机，不然的话传个实照给大家看看清楚！（真的还是假的？是不是骗人？搞不好弄坏我的爱机的话，我叫你吃不了兜着走！）

第一次写文章！（汗！这也叫文章？）文化水平低！写得不好还请见谅！不明白的地方可以加我QQ，也可以来电：0771-7294302。最后祝大家的爱机日久天长！长命百岁！游戏爆完机子都不爆！

——商剑

■ 看到24期湖南的汤林勇的来信，我真是深有同感呀。同时我早已经把这种地方和PS2购买计划挂上了钩。现在每天的晚饭我都不吃，每当下晚课后，我都自己一个人在教室看《电软》，省下的饭钱一个月就有250元，对我那真是一笔巨款呀。而且PS2快降价了，又要出国货（狂爽）。如此一举N得的方法，一定要向国家推荐推荐。没有PS2且欲购进的玩家看过来（注：此法需极强毅力支撑，本人是以“FF10”作支撑才撑到现在的）。

再谈一谈对这期杂志的意见吧。本人感觉本期的《电软》比上一期有用得多啦，“游戏新闻眼”的消息闹翻了天。但风林兄在“编辑手札”中的豪言没有什么大成果，其他小编依旧延续旧风格。但本人却很喜欢。其实炫耀又没有什么，你们高兴我也很高兴，随随便便的像风大山一样，挺有意思，也挺亲切的，改不改无所谓啦。

本期“阔家”雨中黯影的来信中的几点批评，本人颇不以为然。但风林的回答本人却看了数遍，从风兄的回答中仿佛看到了一个极力想做好工作的小编，一个真正的风林。这一段话让本人看后颇有感触，像是风林兄在深入的剖析自己。因此在这里我要对风兄说：“你的努力我们都看得见，你是你，无类是无类，不管以前如何，现在怎样，我们永远都支持你”。（山东 王向前）

——从本期开始，木头的手札将改变以前的写法，大概以后都会写一些与工作无关的事情。在敲打出那些文字的时候可以让人暂时忘掉是在工作，也希望支持木头的朋友能够接受（笑，不喜欢的话也没有办法）。

■有一个问题：《最终幻想典藏纪念》还会再版出售吗？（湖南 傅诚）

——是否会重新出版目前木头还无法确切告之，还请留意我们每期的广告。

■ 我们这里新开一家PS2和XBOX游戏店，玩1小时1.5，星期天我都是全天候上机，还有本期出了《尸人》攻略，这星期天又无可避免。（河南 王胜楠）

——一小时一块五？价格还蛮便宜，木头现在穿梭在小胡同中还能见到一些大挂窗帘的暗房。看上去生意似乎还挺火……希望神游能够在中国普及，大家一起回家”神游马利欧“……

大师的生日刚过，大奖就接踵而至。明年E3展我们又将见到熟悉的笑脸以及任天堂的全新硬件，期待！



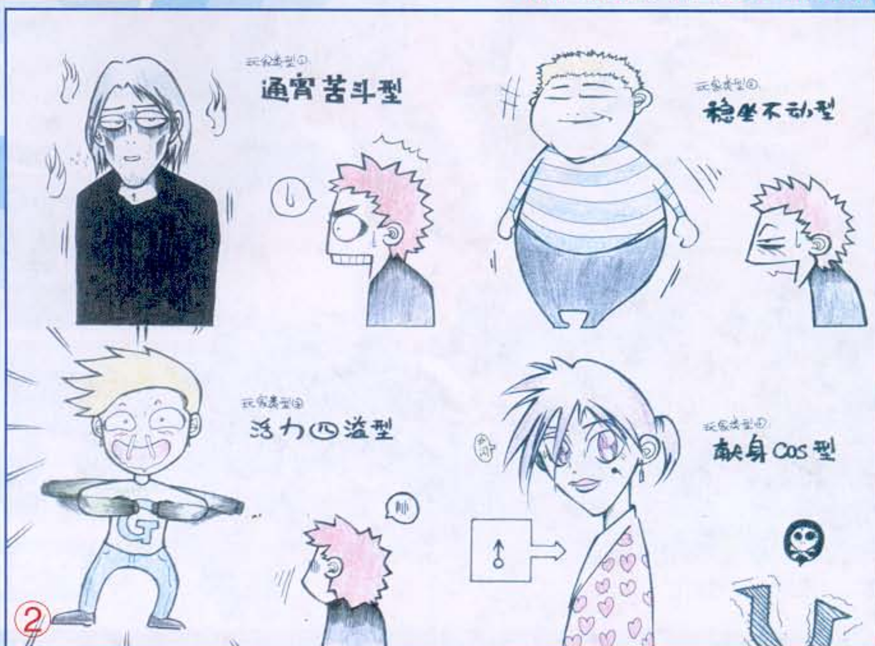
大墙画廊

编辑/风林 本期 vol.93

①《变身》 广西 马拉 ②《玩家类型》 浙江 郑杰
③《无题》 四川 月 ④《战斧》上海 克舟半人马

本期画稿欠缺，数量不多，敬请见谅！









狂野历险 Alter Code:F



WILD ARMS

The planet named FARGAIA slowly but surely loses its green, and changes to the wasteland.
Severe environment and the cruel monsters threatens life, people still hang on the planet.
In such a wild world, there are adventurers who ask for a thrill or a dream. People call them "Migratory Bird".

Alter Code:F

ワイルドアームズ アルターコード：エフ



PS2	厂商：SCE	发售日：2003.11.27
	类型：RPG	价格：6800日元 其他：——

■文/打到吐血・明人

基本操作

左摇杆……………………角色移动
右摇杆……………………调整视角
△……………………………系统菜单
□……………………………使用グッズ
×……………………………冲刺/取消
○……………………………调查/确定
L1……………………………旋转视角
R1……………………………旋转视角
L2……………………………更换角色
R2+左摇杆………原地改变方向
START……………………角色菜单

グッズ道具効果一覧

ロディ （男主角）

バクダン：破坏岩石或木箱。
トレジャーコール：使道具所在位置发出白色光芒。

ザック （男主角）

ハンペン：开启远距离的机关、宝箱或陷阱，使用后可用左摇杆控制方向。
ワイヤーフック：可以移动到有木桩或其他特殊地形的场所。

セシリア （女主角）

オイルライター：喷出火焰点燃火把。



怀中时计：返回进入场景时的状态。
マジックスタッフ：能够与动物对话。
マジックポット：能够熄灭火焰。

Prologue 1

～ひとり旅の少年～

サーフ村

与トニー交谈后前往村长家与村长トールマン交谈。

在村长家仓库中取得グッズ[セットボム]。

出村前往[サーフ村]西部的[ベリーケイブ]。

ベリーケイブ

在入口与キャンベル交谈。

遇到被告示板挡住的场景中，用[セットボム]将告示板炸毁进入。

到达最深部后与トニー交谈。

将トニー旁边的大岩石用8颗[セットボム]一次性炸毁。

取得“ホーリーベリー”并自动返回到洞口。

与BOSS“ロッティングビースト”战斗，战斗胜利后ロディ篇完成。

Prologue 2

～トレジャーハンター～

记忆の遗迹

在初始的输入装置处输入ザック的名字并进入地下。

沿途机关要配合使用[ハンペン]才能全部解开。

沿途的黄色宝箱打开时会发生爆炸，可以使用[ハンペン]从远距离打开。

到尽头用木箱将4个开关全部砸亮后接触出现的水晶。

与BOSS“アトラクナクア”战斗。战斗胜利后再次接触水晶。

启动ホログラム后发生剧情。ザック篇完成。

Prologue 3

～修道院の少女～

クラン修道院

与トリッシュ交谈后去与シスターマリー交谈。

与アンジェ师交谈后在光球前使用“泪のかけら”并得到道具“エイミングデバイス”。

与ベレイラ交谈。

在中庭中央的石像前使用“泪のかけら”。

进入打开的门，在浮雕处使用“泪のかけら”后前往[封印图书馆]。

封印图书馆

在宝箱中取得“ティンダースタッフ”。

在需要点燃高处的5个火把处要按照旁边房间中的火把位置点燃。

进入最深处后调查书发生剧情。

与BOSS“ネルガル”战斗，战斗3回合后发生剧情。战斗胜利后セシリア篇完成。

～正章～

アーデルハイド城下町

在[ARM改造屋]的地下与エマ交谈。

与宿屋中的セシリア交谈。

前往[アーデルハイド城]

アーデルハイド城

与城堡中的ザック交谈。

前往镇北部山下的[リリティアの棺]。

リリティアの棺

进入东侧的房间中与エマ交谈。

连续选择“まだ、准备万端とは言えない”就可以使エマ加入，但是报酬会降低到1000金。

进入内部后先将左右两侧房间中机关开启再开启中央的大门。

与BOSS“マグニートータス”战斗，胜利后发现“リリティア”。



如果エマ未加入队伍中要返回向其报告。剧情后返回[アーデルハイド城下町]的宿屋休息。

翌日前往[古代文明博览会]。

古代文明博览会

与エマ交谈取得报酬。

与“リリティア”展台前的アンダーソン交谈。

与城外拿着红气球的小孩交谈并发生剧情与强制战斗。

战斗胜利后到城口与セシリア会合。

在5分钟内救助5名以上的村民进入[アーデルハイド城]。

救助村民后如果没有在时限内回城会GAME OVER。



村民位置：

城下町入口附近右侧的女性“ドミニク”

城下町东侧外围附近的女性“カトリ”

博览会入口的男性“町　ハワード”

中央的王家坟墓附近的男性“アンダーソン”

城下町外围西侧的女性“リサ”

城下町入口附近的小孩“スピネル”

アーデルハイド城

移动平台突出的石像后跳下。

在王座下使用“ハンペン”到卫兵脚旁吸引他们的注意力后通过。

在右侧深处房间中用セシリア与士兵オズマ交谈取得“盾の纹章”。

在右王座场景中剑文章处使用“盾の纹章”。

进入[アーデルハイド地下道]。

アーデルハイド地下道

关闭活门使水蓄满。

通过桥前往[アーデルハイド城下町]。

与BOSS“ベルセルク”战斗。

胜利后前往[アーデルハイド城]

アーデルハイド城

ユリウス王逝世。

在谒见の间与ヨハン交谈。

在城下町使セシリア加入并取得道具“フィールドビュワー”。

前往[アーデルハイド城下町]东侧的[マウンテンパス]。

マウンテンパス

通过[マウンテンパス]。

前往南部的[水の街ミラーマ]。

水の街ミラーマ

进入左侧的民家并得到“カメのぬいぐるみ”的消息。

在西北的[サンドリバー]处取得グッズ“ディテクター”。

在ミラーマ的サティ家取得“カメのぬいぐるみ”并交给サティ。

与宿屋的父亲交谈。

前往ミラーマ北部，湖边的[ガーディアン神殿]。

ガーディアン神殿

钟表到达“3时半”。这里所谓的“3时半”并不是3点30分，而是钟表的时针在3与4之间。

进行ガーディアン的试练。

与BOSS“ゲルジエフ”、“ムア・ガルト”、“フェンガロン”战斗。

前往バスカー东南的地区。

取得“大地の念り”、“烈火の怒り”、“疾风の爪”。

前往西北不远处的[バスカー集落]。

至于[真实の光を～]的场所要使用グッズ“ディテクター”才会出现真正的道路。

バスカー集落

与バスカー酋长交谈。

前往东北侧的[灵峰ゼノム山]。

灵峰ゼノム山

前往ゼノム山顶。

突出的冰块可以利用“ティンダースタッフ”来融化。

被冰覆盖的岩石要先用“ティンダースタッフ”使冰融化，之后用“セットボム”炸毁。在这里可以取得“ルートコンダクター”，不要落下。

与BOSS“ベルセルク”战斗。

返回[バスカー集落]。

バスカー集落

与バスカー酋长交谈。

前往[バスカー集落]西南侧的[エルゥのほこら]。

エルゥのほこら

利用传送装置传送。

离开[エルゥのほこら]后前往北部的[セントセントールへ]。

セントセントール

在监视塔下部的房间中与“ヘネンロッター”交谈。

前往[セントセントール]西南的[ケイジングタワー]。

ケイジングタワー

得到グッズ“ワイヤーフック”。

与BOSS“ナイトゴーント”战斗。

与BOSS“ナイトゴーント”×3战斗。

胜利后前往[セントセントール]。

セントセントール（崩坏后）

接近中央的神像。

得到“圣者の悲しみ”。

在自警团室中阅读“自警团长日志”。

前往[ケイジングタワー]北部的[エルゥのほこら]。

エルゥのほこら

利用传送装置传送。

从南部迂回前进至东部的[港町ティムニー]。

港町ティムニー

与宿屋的バーソロミュー交谈。

前往[港町ティムニー]东侧的[砂海]。

砂海

击倒“ファントム”。

取得“水晶の花”。

将“水晶の花”拿给[港町ティムニー]的バーソロミュー去看。

“ファントム”的攻击模式（固定）：

第一回合：使己方全体运势下降。

第二回合：给予己方“毒”、“病气”的负面属性攻击。

第三回合：使己方全体MGR低下。

第四回合：给予己方全体水属性攻击。

第五回合：给予己方全体水属性攻击。

第六回合：使己方全体FP减少。

第七回合：逃走。



スイートキャンディ号

在[スイートキャンディ]得到“结婚式”的消息。

与ハーシェル交谈。

转动活塞打开机关室的门。

与トム交谈。

与ハーシェル交谈并选择“休む”。

伪装结婚式。

与BOSS“ゼット”战斗。

取得“雷鸣の牙”与グッズ“マジックスタッフ”。

在码头的猫那里使用“マジックスタッフ”。

前往[ミラーマ]南部的[エルゥのほこら]



■伪装结婚式的正解

Q1.新妇から进み出る。

Q2.セシリアとバーソロミュー。

Q3.52。

Q4.右手で揭げる。

Q5.旧い月。

Q6.スイートキャンディ号。

Q7.七问目。

Q8.水晶の花。

Q9.ちいさな花。

Q10.ちいさな花。

Q11.ルカーディア。

Q12.伪装にはリアリティが必要ですからね…

エルゥのほこら

利用传送装置传送。

前往东南部的[サンドリバー]。

サンドリバー

在入口附近的猴子处使用“マジックスタッフ”。

前往[サンドリバー]西部的“船の墓场ヤード]。

关于颜色机关的问题：

在第一个机关的时候站在最初的位置按照“上左上左左上上右右右右右右上左上左左上上”的循序移动。

之后的机关要站在红色的位置按照“上左上上右右上左上上右右右下下右下右上上右右”的循序移动。

船の墓场ヤード

与ダン交谈。

前往西南部的[幻灯庄园]。

幻灯庄园

使用“ディテクター”后地板中央出现BOSS。

与BOSS“ギーグマンティス”×2战斗。

取得“形见のブレスレッド”。

取得“闪光の一击”。

前往[船の墓场ヤード]。

在这个场景中使用“ディテクター”就可以发现通路。此外就没有什么困难的谜题了，多运用“ディテクター”R2+○的“注视”。

船の墓场ヤード

将“形见のブレスレッド”交给ダン。

习得早击ち“アキュートアングル”。

前往町西侧的码头。

接受バーソロミュー的委托。

前往[ゴーストシップ]。

ゴーストシップ

使用ロディ接入电脑的电源。

取得グッズ“マイトグローブ”。

利用“マイトグローブ”开启开关。

中途的遇到的多个开关按照上、下、右、左的顺序按下。与“キャプテンガイスト”战斗。

战斗胜利后在15分钟内脱出[ゴーストシップ]。

前往[船の墓场ヤード]。

船の墓场ヤード

回收散落在沙滩周遭的宝物。

与オーウェン交谈。乘船前往[内海]。

内海

乘船从ヤード向大陆西侧前进，从沙滩上陆后前往[タウンロゼッタ]。

タウンロゼッタ

与町长交谈后，前往东南部的[エルゥの森]。

秘密の花园

进入[秘密の花园]后发生剧情。

前往南部的[圣森の家]。

圣森の家

取得“仙草アルニム”。

前往[タウンロゼッタ]。

タウンロゼッタ

将“仙草アルニム”交给町长。



在街的出口遇到ジェーン、マクダレン。

接受ジェーン、マクダレン的委托。

前往ヤード北部小岛的[ヴォルカノントラップ]。

ヴォルカノントラップ

利用“ワイヤーフック”开启开关。

取得“道具屋のミニチュア”。

利用“ハンペン”开启机关。

与BOSS“ゼット”战斗。

操作角色换为ジェーン、マクダレンルート。

利用冲刺冲撞石柱。

利用冲刺冲撞机关。

利用冲刺踏下全部的机关。

操作角色换为ロディ。

与BOSS“ベルセルク”战斗。

取得“红い邪心”。

从ヤード向东北方前进，在海边上路前往[巨人の摇り篮]。

[巨人の摇り篮]的具体位置可以在[スイートキャンディ号]中用ザック与ハーシエル交谈得知。

巨人の摇り篮

在入口处使用“苍い良心”、“红い邪心”。

返回[アーデルハイド]使エマ加入队伍后再次前往[巨人の摇り篮]。

得到グッズ“チェンジスタッフ”。

发现“アースガルズ”。

利用“アースガルズ”穿过雪地前往[コートセイム]。

コートセイム

与民家地下的ニコラ交谈。

前往[コートセイム]西南侧森林中的[バリアシェルター]。

バリアシェルター

得到“マイトアヴァランチ”。



自动前往[コートセイム]。

コートセイム

剧情后与ニコラ交谈。

前往[コートセイム]西北侧半岛突出部分的[风の海の墓标]。

风の海の墓标

调查操纵杆启动电梯。

得到“ワルプルギスの夜”。

乘电梯回5F,在门前使用“ワルプルギスの夜”。

调查宝箱。

与BOSS“ブーメラン”、“ルシエド”战斗。

得到“ルーンドライヴ”。

前往[コートセイム]。

コートセイム

将“ルーンドライヴ”交给ニコラ。

与マクダレン、ジェーン、マクダレン交谈。

与BOSS“アルハザード、ベスティス×3、エスペランザ×3”战斗。

前往[バリアシェルター]。

バリアシェルター

在狗那里使用“マジックスタッフ”。

与BOSS“ランドアネモネ”、ダイファイター”、BOSS“アルハザード”战斗。

利用“コートセイム”将“アースガルズ”强化。

利用“アースガルズ”将雪原地带的岩石与“ソルデリーター”破坏。

前往[フォトスフィア]。

フォトスフィア

取得“泪のかけら”。

选择“はい”打开门。

与BOSS“マザー、アマデウス×2”战斗。

アーデルハイド

与ドミニク交谈得到“古代の斗技场”情报。

与トム交谈。

前往[タウンロゼッタ]。

タウンロゼッタ

与町长ハーベイ交谈。

取得“海龙のウロコ”。

在[タウンロゼッタ]西南的旋涡前使用“海龙のウロコ”。

前往[深渊の龙宫]。

深渊の龙宫

得到グッズ“ジャンパーブーツ”。

与BOSS“レディ・ハーケン”战斗。

旋涡消失后前往[外海]。

另：将在各个房间中取得的[～の龙珠]安装在龙头上时要按照从上开始的空→山→川→海的顺序。

外海

从[深渊の龙宫]一直向东南方的[魔王の练兵场]前进。

与[アーデルハイド城下町]的ドミニク交谈得知[魔王の练兵场]位置。

与[コートセイム]的マイケル交谈得知[忘れられた废屋]的位置。

与[港町ティムニー]的チャールズ交谈得知[堕ちた圣域]的位置。

以上的三项一定要进行，否则无法使之后的场景出现。

魔王の练兵场

购买[マイグラントバッジ]后，乘船前往[コートセイム]东南方的[忘れられた废屋]。

忘れられた废屋

打开栏后接触天秤。



取得“巨人のオカリナ”。

从[港町ティムニー]乘船向西北前，在浅滩处使用“巨人のオカリナ”。

前往[堕ちた圣域]。

堕ちた圣域

取得グッズ“スクリュースタッフ”并利用它解开[堕ちた圣域]中的机关。

习得早击ち“ブレードパルサー”。

打开三个石像的机关，按照东侧开关青色、北侧开关黄色、南侧开关红色的顺序。

与BOSS“ブーメラン”、“ルシエド”战斗。

取得“石の龙神”、“石の狮子王”、“石の女神”。

前往[フォトスフィア]西方孤岛一带的[デモンズラボ]。

デモンズラボ

打倒固定的敌人“アンプリファイア”并切断コンソール的电源。

解除锁后进入门。与BOSS“レディ、ハーケン”战斗。

强制前往[ゲートジェネレイター]。[デモンズラボ]的混乱机关：蹬上东侧的楼梯，在踏下最初开关的状态下：西北东北西西西南南东南西南东东东北→跳下。

蹬上西侧的楼梯，在踏下最初开关的状态下：北北东东南南西南西南东东。

蹬上东侧的楼梯，踏下南侧的开关，在西侧楼梯前跳下。

蹬上西侧的楼梯，踏下北侧全部的开关打开门。

蹬上东侧的楼梯，在踏下最初开关的状态下：南南西北北西西北北东东南东北→跳下。

蹬上西侧的楼梯，在踏下最初开关的状态下：北北东南南南西南东东北东南东。

ゲートジェネレイター

与“ドッペルゲンガー”战斗。

与BOSS“ディアブロ”战斗。

与BOSS“ジークフリード”战斗。

传送至[アーデルハイド]。

前往[秘密の花园]。

在需要输入“PASSWORD”的地方只要输入“パスワード”（PASSWORD）就可以了……

秘密の花园

マリエル加入队伍。

利用[圣森の之家]的传送装置前往[圣森の家（エルゥ界）]。

圣森の家（エルゥ界）

从入口处前往[タージェン村]。

タージェン村

前往[タージェン村]西部森林中的[フォレストプリズン]。

フォレストプリズン

从桥上跳下。

寻找出口并脱离。

从[フォレストプリズン]离开后前往断崖一带的[咎人の工房]。

咎人の工房

从バシム处得到“リペレイトキー”。

前往[フォレストプリズン]。

フォレストプリズン

在出口处向右方前进。

在光球处使用“リペレイトキー”。

跟随着光球移动，取得“生命の炎”。

前往[クラン修道院]。

クラン修道院

与ペレイラ交谈得到[杀生石窟]的情报。

阅读图书室的《デ・レ・メタリカ》。

与トリッシュ交谈。

取得“IDカード”。

前往[忘れられた废屋]。

忘れられた废屋

在“太阳のマーク”的门前使用“IDカード”。

在地下室的书《デ・レ・メタリカ》前使用“リ





ペレイトキー”。

前往[デ・レ・メタリカ]。

デ・レ・メタリカ

一直向北前进。

更换两个场景后按照北→西→南→东→北的顺序进门前进。

在魔法阵中央使用“泪のかけら”。

取得“魔界の呼び声。

前往[咎人の工房]。

咎人の工房

セシリア单独行动。

与BOSS“エリザベート”战斗。

“石の女神”破坏后取得“爱の奇迹”。

习得“ロックオンプラス”、“ロックオンデストロイ”、“ロックオンアクティブ”中一种。

取得“匠のひみつ道具”。

在[圣森の家]入口遇到ジェーン、マクダレン。

前往[アーデルハイド城]。

アーデルハイド

取得“プロト・ウイング”。

前往[コートセイム]东部的[ジェミニの亡骸]

ジェミニの亡骸

取得グッズ“グレネード”。

用“グレネード”破坏宝箱周围4个发光物体后才可以打开宝箱。

与BOSS“ズカウバ”战斗。

前往[アーデルハイド城]。

船の墓场ヤード

对海边一带的バーソロミュー船长使用“ワイヤーフック”。

取得“ジェミニ回路”。

取得“ガル・ウイング”。

前往[パンデモニウム]。

パンデモニウム

在入口一带与BOSS“タラスク”战斗。

利用ハンペン在装置处输入PASSWORD PASSWORD：グラムザンバー）打开门。

队伍分散行动，在临接的房间中可以记录。

队伍合流后继续深入并与BOSS“デモノプロフェット”战斗。

前往雪原地带被山包围的[アークティカ城]。

アークティカ城

第一次来访时：

ザック单独与BOSS“レディ・ハーケン”战斗。

“石の狮子王”破坏后取得“勇气の纹章”。

第二次来访时：

收集齐7个“ドッグタグ”解除开关。

习得早击ち“マキシマムファング”。

前往[バスカー集落]。

バスカー集落

进入“风呼びの祭坛]

前往[サーフ村庄]

サーフ村

ロディ单独与BOSS“ロッティングビースト”、“ロッティングビー スト・コア”战斗。

攻击魔法一览

名称	纹章1	纹章2	MP	对象	价格	
クラッシュ	ジオ	ジオ	6	单体	60	与魔力相应的地属性攻击
ディスペル	ジオ	フレイ	4	单体	40	全魔法效果取消
ライフドレイン	ジオ	ウィング	18	单体	180	吸收敌HP补充施术者HP
スペクトル	ジオ	ミューズ	6	单体	60	与魔力响应的光属性攻击
デヴァステイト	フレイ	ジオ	12	单体	120	与魔力相应的无属性攻击
ファイア	フレイ	フレイ	6	单体	60	与魔力相应的火属性攻击
ダークネス	フレイ	ウィング	6	单体	60	与魔力相应的暗属性攻击
フラジャイル	フレイ	ミューズ	4	单体	40	敌防御力低下
グラビトン	ウィング	ジオ	10	单体	100	给予与当前FP相当的伤害
ラッキーシュート	ウィング	フレイ	32	单体	320	胜利后一定会取得道具
ヴォルテック	ウィング	ウィング	6	单体	60	与魔力相应的风属性攻击
ライトニング	ウィング	ミューズ	6	单体	60	与魔力相应的雷属性攻击
スプレッド	ミューズ	ジオ	10	集团	100	扩散的无属性攻击
フィブルマインド	ミューズ	フレイ	4	单体	40	抵抗力低下
フリーズ	ミューズ	ウィング	6	单体	60	与魔力相应的冰属性攻击
プレッシャー	ミューズ	ミューズ	6	单体	60	与魔力相应的水属性攻击

辅助魔法一览

名称	纹章1	纹章2	MP	对象	价格	
シールド	ジオ	ジオ	10	集团	100	物理防御力上升
リザレクション	ジオ	フレイ	50	单体	500	一次战斗不能自动回复
リタリエイション	ジオ	ウィング	12	单体	120	一次物理攻击反射
プロテクト	ジオ	ミューズ	10	集团	100	魔法防御力上升
コマンドリプレイ	フレイ	ジオ	36	单体	360	回合最后再执行命令
リインフォース	フレイ	フレイ	18	单体	180	フォース增加量上升
ホクスポクス	フレイ	ウィング	12	单体	120	幸运暂时上升
アナライズ	フレイ	ミューズ	2	单体	20	敌情报调查
リフレクト	ウィング	ジオ	12	集团	120	魔法反射
エスケープ	ウィング	フレイ	16	集团	160	脱离战斗
クイック	ウィング	ウィング	6	单体	60	反应上升
タービュランス	ウィング	ミューズ	10	集团	100	回避上升
リヴァイブ	ミューズ	ジオ	8	单体	80	战斗不能状态回复
パーマネンス	ミューズ	フレイ	10	单体	100	辅助效果时间增加
レストア	ミューズ	ウィング	18	单体	180	战斗不能以外异常状态回复
ヒール	ミューズ	ミューズ	4	单体	40	与魔力相应的HP回复



セシリア・マテリアル资料一览

名称	效果	消费FP
大地の念り	给予敌全体与魔力相应的地属性伤害	50%
水のささやき	给予敌全体与魔力相应的水属性伤害	50%
烈火の怒り	给予敌全体与魔力相应的火属性伤害	50%
疾风の爪	给予敌全体与魔力相应的风属性伤害	50%
圣者の悲しみ	减轻敌人的属性攻击伤害	25%
城岩の守り	防御负面属性攻击	25%
闪光の一击	给予敌全体与魔力相应的光属性伤害	50%
星の辉き	使用者咏唱纹章魔法效果对象的集团扩大	25%
生命の炎	回复己方全员HP、战斗不能、全负面属性	75%
雷鸣の牙	给予敌全体与魔力相应的雷属性伤害	50%
雪の结晶	给予敌全体与魔力相应的水属性伤害	50%
魔界の呼び声	给予敌全体与魔力相应的暗属性伤害	50%
时の齿车	使用后的一回合中敌人停止攻击	75%
欲の颚	给予敌全体与魔力相应的无属性伤害	100%
爱の奇迹	回复使用者的MP	100%
勇气の纹章	己方全员物理攻击力上升	100%
希望のかけら	给予敌全体与魔力相应的无属性强力伤害	100%

ロディ・カートリッジ资料一览

名称	对象	效果
ブーステッドシェル	敌单体	高于基本射击攻击力的攻击
スナイプバレット	敌单体	高于基本射击命中率的攻击
ソリッドストーム	敌集团	低于基本射击攻击力的广范围攻击
ガトリングレイド	敌单体	基本射击的连续攻击
マイトアヴァランチ	敌随机	12发追尾弹随机攻击敌全体
ハウンドマイン	敌集团	利用自走地雷进行攻击
ガンクレイモア	敌单体	高于基本射击攻击力的集中齐射
アークノヴァ	敌全体	高于基本射击攻击力的攻击

道具资料一览

道具名	效果
1ギミルコイン	增加1次续关次数/战场中记录
ヒールベリー	单体HP回复100
ポーションベリー	单体HP回复500
ミラクルベリー	单体HP回复1000
リヴァイブフルーツ	单体战斗不能状态回复
フルリヴァイブ	战斗不能状态回复与HP全回复
アンチドーテ	回复单体毒、猛毒状态
ウィッチメディシン	回复单体病气状态
おもちゃのハンマー	回复单体忘却状态
バイオレットローズ	回复单体能力封印
元气ドングリ	回复单体ダウンハーテッド
やすらぎの风车	回复单体混乱
カッパの软膏	回复单体パラライズ
ピュグマリオン	回复单体石化
仙草アルニム	回复单体全部异常状态
アンブロシア	回复单体あらゆる状态并全部回复HP
ちいさな花	幸运增加1
ラッキーカード	当场战斗获得经验值2倍
ギャラコロガシ	当场战斗获得资金2倍
クレストグラフ	封入了纹章魔法的卡片



SDガンダム GGENERATION ADVANCE

SD高达G世界A

GBA	厂商：BANDAI		发售日：2003.11.27
	类型：SLG	价格：5800日元	其他：——

■文/gokumine

[整备画面]

作战	下回战斗内容介绍，分析敌军情报
索敌	周边地区寻找敌人。也就是说寻捕获机体和练级的项目
进击	进入主线战斗剧情，（如果机体超过80架将无法进行）
配属	战舰上MS以及机师的调配
补给	机体改造零件的补给，同时也可以把捕获的机体拆解获得资金
一览	机体、机师以及各种强化零件的查看
改造	通过给机体增加强化装备、芯片开发新机体，同时也能对机体进行强化
分解	把机体分解成原型机和芯片，是芯片的另一重要来源
设计图	查看机体改造组合的方式
セーブ	存档
ロード	读档

[快捷操作]

SELECT	快速显示地图
R键	快速切换我方机体
B+方向键	快速移动光标
A+B+SELECT+START	游戏快速复位（S/L大法最常用技能）

[游戏中]

ターン终了	结束行动回合
中断	中断游戏，同时存档（可以靠这个进行S/L大法）
状况	敌我分布地图、战斗回合以及其他资料的查看
部队一览	我方部队查看
设定	攻击方式、速度等项目的调整

[机体操控]

移动	控制机体在地图上行动
发进	机体从母舰中出发
攻击	进攻
间接	对敌人进行小队攻击，单体也可，对MA以上级别的机体攻击对方无法完全回避
ID	提升各种能力的精神指令
交信	和特殊的队员或者敌方进行通信，引发很多重要情节的关键
散开	受到间接攻击时散开小队进行100%回避（单机也可）
维持	受到间接攻击时维持小队状态

[流程攻略]

第1话 その名はガンダム

●我军机体：ストライクガンダム×1（增援：コア・ブースタ×1 アクエンジェル×1）
●友军机体：——
●敌方机体：ジン×3（增援：ジン×4）
●胜利条件：敌军全灭
●败北条件：基拉击破

本话是以SEED第一集剧情开始，高达被强夺，基拉和阿斯兰相遇。阿斯兰把高达夺走以后基拉会遇到3个扎伏特兵的围攻，轮到我方战斗回合以后可以选择是否听玛琉上尉的讲解。由于ストライクガンダム有异像转移装甲，可以轻松破敌。全部消灭后穆会被敌人追过来，同时敌方的克尔泽来到。3回合后大天使号登场。分别让基拉、穆和克尔泽战斗。

第2话 宇宙に降る星

●我军机体：アクエンジェル×1　コア・ブースタ×1　ストライクガンダム×1
●友军机体：サラミス×3　マゼラン×1　コア・ブースタ×8
●敌方机体：ヴェサリウス×1　ムサイ×1　イージスガンダム×1　ザクⅡF×5　ライデン专用ザク×1
●胜利条件：敌军全灭或者6回合经过
●败北条件：マリュー击破（大天使号）、基拉击破

卫星崩坏以后，被抢走的イージスガンダム投入实战阻止大天使号降落地球，驾驶员就是阿斯兰。为了保卫母舰基拉也不得不出战。开始后マリュー和援军母舰、基拉和阿斯兰可以交信；基拉和阿斯兰、穆和克尔泽、基拉和ライデン、穆和ライデン战斗有对话，第3回合中发生マゼラン击沉事件，基拉觉醒。和阿斯兰再次战斗会发生把阿斯兰击破情节。结束战斗后基拉被希罗击伤坠入地球。

第3话 战场は荒野

●我军机体：ガンダム×1　ガンキャノン×1　ガンタンク×1
●友军机体：——
●敌方机体：ザクⅡF×7　シャア专用ザク×1　ガウ×3
●胜利条件：引诱并击沉敌旗舰(敌人母舰击沉以后:敌全灭)
●败北条件：木马被发现



开始我军木马受到攻击躲在废墟中，敌人旗舰就是卡尔玛·扎比的机体。木马躲藏地点红色区域内只要敌人母舰引诱过来就会发生剧情，阿姆罗小队3人分别和シャア、ドアン战斗有剧情发生，之后阿姆罗可以对ドアン进行交信后ドアン会脱离战场，接着会进入隐藏剧情，如果击沉ドアン将得不到他和他的机体。

外传 ククルス・ドアンの岛

●我军机体：ザクⅡ ドアン机×1　コア・ブースター×1
●友军机体：——
●敌方机体：ザクⅡJ×3
●胜利条件：敌军全灭
●败北条件：我军全灭

按照动画剧情阿姆罗被ククルス・ドアン救起，醒来以后已经在孩之家。ククルス・ドアン这个原基翁军人为了赎罪抚养了一群战争孤儿。敌人来到后为了保护孩子们ドアン驾驶扎古出战，交火以后阿姆罗会驾驶核战机出来帮忙。干掉3架敌机体后发生ドアン对付两架扎古的情节，木马来以后ドアン以及其机体一并加入。

第4话 ジオの威胁

●我军机体：オワイトベース×1 自军编队（增援：BD×1　ジム×2）
●友军机体：コア・ブースター×1
●敌方机体：ザンジバル×1　グフ×1　ザクⅡJ×6（增援：イフリート改×1　ザクⅡJ×2）
●胜利条件：敌军全灭
●败北条件：母舰击破



在沙漠移动的木马收到吉翁军王牌机师青之巨星兰芭·拉尔部队的袭击，兰芭·拉尔会驾驶“老虎”出战。和敌军接触后发生赛拉架机强行出击的剧情。使用阿姆罗和兰芭交战有剧情，发现老虎装甲薄弱的弱点。ユウ·カジマ和ニムバス交战并击沉他会有剧情出现，母舰可以与BDI交信。

第5话 沙尘の果て

●我军机体：オワイトベース×1　アクエンジェル×1　BDI×1　ジム×2　原创部队
●友军机体：ザクⅡJ×1　ザクⅡF×4　フラット×1
●敌方机体：ギャロップ×1　ザクⅡJ×7　グフ×1　バクウ×7
●胜利条件：敌军全灭
●败北条件：マリュー击破



和大天使汇合以后紧接着受到扎伏特军沙漠之虎和吉翁军青之巨星的合围，为了引发剧情还是派木马对付吉翁军，大天使对付扎伏特的好。基拉和沙漠之虎接触后会发生基拉变战斗变修改机体操作设定的剧情，让穆和他对话完了后就可以给基拉解决掉了。阿姆罗和赛拉组队和兰芭战斗有特殊剧情。当友军出现的时候只要让大天使号对カガリ使用交信，他们就会全部成为我军机体。基拉也可以和其交信。阿姆罗解决掉兰芭以后和他妻子战斗有对话后解决掉即可，过关后会得到补给。

第6话 哀战士

●我军机体：オワイトベース×1　アクエンジェル×1　ザクⅡJ×1　原创部队
●友军机体：ザクⅡF×5
●敌方机体：バクウ×5　グフ×1　ザクⅡJ×6　ギャロップ×1（增援：ザクⅡJ×6　ドム×3）
●胜利条件：敌军全灭
●败北条件：マリュー击破

本关看名字就知道要有人阵亡了，而且本关后可以进入隐藏剧情，分别让阿姆罗、和青之巨星交火，先击破ギャロップ然后将青之巨星破后下关会进入隐藏剧情。基拉击沉沙漠之虎会发生沙漠之虎阵亡剧情。黑色三连星来到以后让阿姆罗和其战斗就会引发アジャン驾驶补给机撞毁阿姆罗击沉マッユー剧情。

外传 激斗は憎しみ深く

●我军机体：オワイトベース×1　アクエンジェル×1　原创机体
●友军机体：——
●敌方机体：ザクⅡJ×11　バクウ×3（增援：ギャロップ×1 联邦：ペガサス×2　ジム・コマンド×9　MCガンダム×1　ジムカスタム×1）
●胜利条件：敌全灭（联邦军出现：バスク击破或回合结束）
●败北条件：マリュー击破　ブライト击破

沙漠之虎和青之巨星的老婆集结最后的兵力前来报仇了，让基拉和アイシャ发生战斗并将其击破。当アイシャ被击破以后，青之巨星的老婆ハモン驾驶装满炸药的ギャロップ来到，击破她以后她会冲向木马，阿姆罗会用身体顶住ギャロップ，ハモン跑到阿姆罗身后准备攻击没有防备的高达，关键时刻隼人，不是基拉冲了过去将ハモン击破。敌人残兵按照兰芭的要求投降，不过赶来的联邦军高官バスク·オム要将俘虏杀死，大天使号正式和联邦军决裂，让阿姆罗、基拉分别与ゼロ·ムラサメ和ヤザン发生战斗有对话，击破ゼロ过关会归入我方。

第7话 ジャブローに散る

●我军机体：オワイトベース×1　アクエンジェル×1　BDⅢ×1　原创部队（增援：08MS小队3机）
●友军机体：ジム×3
●敌方机体：ズゴック×4　シャア专用ズゴック×1　ドム×4　BDⅡ×1（增援：アブサラス×1　ザクⅡF×2　ドム·トロペン×2 增援：アプサラスⅡ×5　ガンダムアサーゴ×1　ガンダムアシュダロン×1）
●胜利条件：敌军全灭（最后一次增援：指定地点脱出）
败北条件：マリュー击破

吉翁军终于展开扎布罗的总攻了，夏亚携带红鼻部队使用魔蟹成功潜入扎布罗内部。让BDⅢ和BDⅡ发生战斗有对话，阿姆罗、赛拉和夏亚战斗有对话。友军和夏亚相遇后发生夏亚使用魔蟹的利爪轻易贯穿吉姆装假的剧情。赛拉和夏亚交信以后就可以让阿姆罗干掉了，如果全部夏亚突破吉姆的防线会放生夏亚机被撞毁主取景器剧情。让基罗把艾娜机击破后发生艾娜机和基罗一同飞走的剧情。敌人再次增援后要记得捕获几个“铁球”，绝对是小队杀手。

第8话 ガンダム强夺

●我军机体：アルビオン×1　GP01×1　NT01−アレックス×1
●友军机体：——
●敌方机体：ドム·トロペン×8　GP02A×1　ザクⅡF×6　ズゴックE×5　ハイゴッグ×1
●胜利条件：敌全灭
●败北条件：コウ击破、シナプス击破

卡多潜入联邦军内部成功夺取填装完核弹的GP02A，科少尉驾驶GP01前去拦截。另一方面独眼巨人部队也潜入基地对友军进行支援。让科与卡多战斗并将其击破（可以与卡多交信），让克莉丝和巴尼战斗并击破，过关后会成全这对悲哀的“恋人”，如果别人击破的话就真的成悲剧了。敌人全部消灭以后过关，克莉丝和巴尼一并加入，同时可以获得新的补给机体，木马也又调来一个机师。

第9话 热砂の攻防战

●我军机体：アルビオン×1　GP01×1　ジムカスタム×4　ジムキャノンⅡ×2（增援：ガンダムMKⅡ×1　オワイトベース×1　アクエンジェル×1　原创部队　东方不败、多蒙）
●友军机体：——
●敌方机体：ザクⅡJ×11（增援：グフ×5　ドム·トロペン×3　ドム×5　ガーベラ·テトラ×1　GP02A×1　ケンプファー×1　ズゴックE×1）
●胜利条件：敌全灭
●败北条件：シナプス击破（增援后：シナプス击破　マリュー击破）



阿鲁比昂继续追击准备逃往宇宙的卡多，来到敌人基地外以后受到敌人的顽强抵抗，3回合后自军增援到来，一起冲入敌人基地，卡多再次出现，卡缪和ビダン战斗有对话，东方不败和多蒙出现后会把ビダン击破。使用科和卡多战斗并将其击破，干掉独眼巨人小队以后让科把卡多击破，发生2号机紧急回收事件。

第9话 宇宙驱ける流星

●我军机体：ウィングガンダム×1
●友军机体：——
●敌方机体：ゲルゲグ×4　ゲルゲグJG×1　ザンジバル×1
●胜利条件：敌全灭
●败北条件：ヒイロ击破



地面方面刚收工立即转移到宇宙方面，虽然都是第九话，但是这个关卡关系到进入隐藏剧情。4回合以内将敌人全破即可，要合理利用地图兵器分散和消灭敌人，开始变形后前冲主力攻击母舰，只有敌人母舰会逃跑，其他敌人自己会送上门。完成任务以后希罗接到新的任务冲入大气圈。

外传 マシンと会つた日

●我军机体：F91×1　トーラス×1（增援：オワイトベース×1　アクエンジェル×1　アルビオン×1　原创部队）
●友军机体：ジム×2　ウィングガンダム×1
●敌方机体：トーラス×10（增援：トーラス×7　トールキス×1）
●胜利条件：敌军全灭
●败北条件：自军全灭

OZ方面开始大规模的军事行动，西布克在避难的时候因为种种意外来到部队军舰中，并发现了母亲制造的F91，因为拥有生物电脑的机体无人能驾驶，西布克被迫操纵机体出战。第一回合结束以后胡索成功夺取一架敌人的トーラス后加入我方，有这两个人后战力大增。中途希罗会以友军的方式登场，同时OZ方面赛克斯也驾驶トールキス以敌人方式出现，趁混乱可以捕获几架机体。西布克和赛克斯战斗有对话，全部干掉后西布克、胡索以及机体一并加入。

第10话 震える大地

●我军机体：オワイトベース×1　アクエンジェル×1　アルビオン×1　EZ8×1　原创部队
●友军机体：——
●敌方机体：ドム・トロペン×3　ゲルググ×8　ズゴックE×3　グフカスタム×1　バクウ×3　ジン×2　イージスガンダム×1（增援：アブサラスⅢ×1　ゲルググJG×6　アブサラスⅡ×2）
●胜利条件：敌全灭（增援后：アブサラスⅢ击破）
●败北条件：シナプス击破

地球联合军一起进攻吉翁基地，而阿斯兰为了说服基拉也一起在吉翁的部队中。让基罗和ノリス战斗会有特殊的剧情出现，干掉他以后他会完全回复一次，再次干掉发生原作剧情。基拉和阿斯兰交战后可以使用交信，击破阿斯兰机体以后会发生基拉说服阿斯兰的情节，阿斯兰脱出。アブサラスⅢ出现以后一定要让基罗去和其战斗并将其HP减少到一定程度后，艾娜会劝说哥哥投降，发生射杀艾娜事件。再次使用基罗把アブサラスⅢ击破就会发生原作中那感人的一幕。最后在希罗的帮助下在基地爆炸前成功脱出。

第11话 战うべきもの

●我军机体：アクエンジェル×1　ウィングガンダム×1　BDⅢ×1　上话母舰携带机体（增援：EZ08×1）
●敌方机体：ジン×11　ヴェサリウス×1（增援：ジムキャノンⅡ×2　ジムⅢ×3　バーザム×3　ガンダムMKV×1　フリーダムガンダム×1　增援：ガザC×3　ドム・バインニヒツ×1　アブサラスⅢ×1）
●胜利条件：敌军全灭
败北条件：マリュー击破

大天使号和政府决裂，在奥布的帮助下前往宇宙，在宇宙中又遇到了扎伏特的克鲁泽部队的拦截，第一回合行动结束后地图上会出现一个红色的区域，把BDⅢ开进去就可以进入隐藏剧情。当联邦军追击的战舰出现以后扎伏特就会撤退。让基拉、穆和克鲁泽的フリーダムガンダム战斗，并将其击破。击破敌人母舰以后下侧敌人再次增援。同时我方的基罗也出场，不过因为EZ08不适合在宇宙中战斗，结果成了活把子。让卡谬和ゲーブル交战有特殊对话，出来的アブサラスⅢ一定要想办法动到手，绝对是不错的机体。战斗结束以后阿鲁比昂出现，不过并没有出手而是让大天使号离开。

外传 裁かれ者

●我军机体：BDⅢ×1（增援：シャトル×1　原创部队）
●敌方机体：BDⅡ×1（增援：ドム・バインニヒツ×2　ドム・グロースバイル×2）
●胜利条件：ニムバス击破
●败北条件：ユウ击破（增援后：ユウ击破　モーリン击破）

失踪的ユウ终于和宿命中的敌人ニムバス见面了，在攻击前先启动EXAM模式然后一边使用封印攻击一边战斗，干掉ニムバス以后他会启动EXAM模式重新恢复过来。2回合シャトル为了寻找ユウ来到这里，自己携带3架机体，对付敌人援军简直就是切菜一样容易。ユウ再次干掉ニムバス后，不甘心失败的ニムバス要与ユウ同归于尽，不过最终ユウ还是赢了，机体中的神秘女性也显露出真面目，她就是协力开发原机的NT机师，在机体完成后失踪。ユウ机在爆炸前被己方紧急回收。

第12话 螺旋の邂逅

●我军机体：アクエンジェル×1　ビースミリオン×1　原创部队
●敌方机体：アルビオン×1　アーガマ×1　GP03×1　リックディアスS×2　ジムキャノンⅡ×2　GP01F×1　ジムカスタム×2　リ・ガズィ（BWS）×1　百式×1　メタス×1（增援：アクエンジェル级×1　バーザム×8　ガンダムMKV×1　ガンダムMKⅡ0号机×1）
●胜利条件：敌全灭
●败北条件：マリュー击破

楷日战友因为不同的立场终于到了不得不相互战斗的时候，争取4回合内把敌人的机体降低到5架以内就可以进入隐藏的外传，阿姆罗和卡谬战斗有对话，基拉和阿姆罗战斗有对话。当对方机体少于5架的时候玛碲通告各机停止战斗。在自己明显占优的情况下决定投降准备接受军事法庭枪决的裁决，因为这样的战斗太没有意义了。看到如此情景终于感动了2位舰长，不过在联邦一方宣布停止战斗以后受到炮火的袭击，原来调职的巴基露露少尉在上司的命令下出击。为掩护受伤的友军，战斗不得不继续。让卡谬和ゲーブル战斗有对话。当ガンダムMKⅡ0号机出现以后，如果进入过外传2的话。干掉敌人母舰以后用大天使号与之交信就会加入我方了。

外传 シャングリラの少年

●我军机体：ジムⅢ×1　Zガンダム（如果没有开发会是其他机体）×1（援军：リ・ガズィ（BWS）×1　ジェガン×1）
●友军机体：アーガマ×1　アクエンジェル×1　ビースミリオン×1
●敌方机体：ザクⅢ×2　ザンジバル×1　ガザD×2　ガザC×8　ドライセン×1（增援：R・ジャジャ×1　キュベレイMKⅡ×1）
●胜利条件：敌军全灭
●败北条件：自军全灭　マリュー击破

为了接受补给，阿含号来到了香格里拉，而且被以经营废铁生意的捷多和他的伙伴们发现了，于是大家决定一起去军舰上偷MS。第二回合后阿姆罗来到，之后和敌人硬拼即可，阿姆罗“神”人也，不愧最强NT的称号。让阿姆罗和R・ジャジャ战斗有对话，并将其击破，让ユウ与マリオン交信的话就可以说得她（这个剧情要完成全部的隐藏话，不然ユウ与マリオン都不会在本话出来），同时得到带浮游炮的Q贝雷。

第13话 月世界の门

●我军机体：アーガマ×1　アクエンジェル×1　ビースミリオン×1　ジャイビングガンダム（S）×1　スモーゴールドタイプ×1　原创部队
●友军机体：シャトル×1
●敌方机体：トーラス×18　ウォドム×1　スモーシルバータイプ×3　アルマイヤー×1　トールギス×1　ガンダムアシュタロン×1　ガンダムヴァサーゴ×1（增援：ドライセン×3　ザクⅢ×2　ガザE×3　キュベレイMKⅡ×2　グロムリン×1）
●胜利条件：敌全灭
●败北条件：マリュー击破　レイン击破



玲和一OZ科学家收到OZ的追击，哈利驾驶座机掩护玲的穿梭机，同时也遇到大天使的部队，在接受了对方的求救以后多蒙也会驾驶新的高达ジャイビングガンダム（S）出现，同时引发使用“明净止水”的情节。希罗与赛克斯交战对话之后进行交信，然后才可以把赛克斯机体打爆。诺茵和ボゥ的机体可以捕捉，罗兰可以和哈利进行交信解决掉敌人以后艾娜的哥哥会放出一个新型的测试机后离开。注意这里要捕获点有用的机体如Q贝雷，另外注意新型机HP少与一定程度后就会脱出。



第14话 ンレイス

●我军机体：アーガマ×1　アクエンジェル×1　ビースミリオン×1　原创部队（增援：逆A高达×1　ウィングガンダム×1　スモーシルバータイプ×1　トールギス×1）
●友军机体：——
●敌方机体：スモーシルバータイプ×9　アルマイヤー×1　ウォドム×1（增援：トーラス×8　ビルゴⅠ×3　メリクリウス×1　ヴァイエイト×1）
●胜利条件：ディアナ女王救出（救出后：敌军、第三军全灭）
●败北条件：マリュー击破



月之国女王被OZ囚禁在月面都市的白色宫殿中，在哈利的要求下帮助救出ディアナ女王，希罗、哈利和罗兰会分别提前潜入白色宫殿，OZ教官诺茵在赛克斯指示下帮助3人寻找女王，同时也在这里了解了赛克斯的过去。当我方到达宫殿以后罗兰等人会驾驶机体出现，同时赛克斯也来帮忙。赛克斯和アレックス、ミュラ战斗有对话，罗兰、哈利和フィル、ボゥ战斗有对话。过关以后全员都会加入我方。

第15话 バルツ攻防战

●我军机体：アーガマ×1　アクエンジェル×1　ピースミリオン×1　原创部队

●友军机体：——

●敌方机体：トーラス×9　メリクリウス×2　ヴァイエイト×2　ビルゴI×3　ビルゴII×3　ガンダムX×3

●胜利条件：レビル将军救出（救出后：敌全灭）

●败北条件：マリュー击破

为了营救被OZ囚禁的雷比尔将军前往OZ总部，总攻终于开始。敌人的两架无人メリクリウス和ヴァイエイト虽然看着眼馋但是无法捕获，当HP过低就会自动自爆。本关派遣人员需要注意，敌方大部分MS对光线枪是无效伤害。当雷比尔将军乘座穿梭机成功逃脱以后，敌人会派出3架ガンダムX对我方进行炮击。阿姆罗和卡谬会感觉到中间的机体中有人，而且是并不想伤害我方。让ガロード和ガンダムX的队长机战斗有对话，并将其打到一定HP后会有剧情，救出女子同时得到高达X。接着フロスト兄弟会出现引发原作剧情。让赛克斯、诺茵和アレッタス、ミュラ分别战斗有对话。消灭全部外围敌人后，OZ就会通话投降。

第16话 光る宇宙中

●我军机体：νガンダム×1（增援：アーガマ×1　アクエンジェル×1　ピースミリオン×1　原创部队）

●友军机体：——

●敌方机体：サザビー×1　αアジール×1（增援：量产型キュベレイ×6　ガザE×5　ドライセン×3　Rジャジャ×3　ゲワデン×1增援：リリー・マルレーン×1　ザクIII×3　ドーベンウルフ×3）

●胜利条件：敌军全灭（增援后：敌军全灭、第三军全灭）

●败北条件：アムロ击破（增援后：アムロ击破　マリュー击破）

阿姆罗和阿纳海姆公司的技师尼娜在进行新机νガンダム的测试，不料遇到同样进行测试工作的夏亚以及拉拉。在尼娜求援之时要控制阿姆罗要完成一生中让自己悔恨的一战。当阿姆罗和拉拉接触以后两个人产生共鸣，当2次战斗以后就会进入到内心世界，同时夏亚会冲过来阻止阿姆罗。在混战之即拉拉为夏亚挡下让两人都懊恼的一枪。同时敌人增援到了，阿姆罗此时已经彻底崩溃，使用赛拉与阿姆罗交信就会恢复过来。战斗中让强化人的ゼロ和对方的NT001交战后会有对话，然后再进行通信就会成功说服她。赛拉和夏亚对战有对话，之后可以交信。战后西玛会打过来，科和西玛战斗有对话。



第17话 ソロモン攻略战

●我军机体：アーガマ×1　アクエンジェル×1　ピースミリオン×1　リ・ガズィ（BWS）×1　エルーストライクガンダム×1　原创部队

●友军机体：ホワイトベース×1　マゼラン×1

●敌方机体：ガザE×4　ザクIII×4　ヴァル・ヴァロ×1　ノイエ・ジール×1　ゲワジン×1（增援：イージスガンダム×1 增援：ノイエ・ジール×1　ガザE×2　ザクIII×2　グロムリン×1）

●第三方军：アクエンジェル级×1　マゼラン×1　ジムIII×4（增援：ジェガン×5　ガンダムMKV×1　アレキサンドリア×1 增援：ジン×2　フリーダムガンダム×1）

●胜利条件：シーラ・シーステム照射阻止（阻止后：敌军、第三军全灭）

●败北条件：マリュー击破 阻止失败(阻止后：マリュー击破)

收到通讯，为了完全压制吉翁军，雷比尔将军决定下一轮进攻敌人要塞所罗门。在来到的时候联邦军也在进攻所罗门，同时不顾自己友军的情况下准备使用“太阳照射”。要阻止照射就要尽快的消灭巴基露露少尉的部队，可以分两路，上面部队直接攻击控制反射的舰船。当巴基露露少尉母舰击破以后就会引发原作中巴基露露少尉让大天使号把自己击沉的情节。阻止成功以后巴司库·欧姆会亲自带兵增援。科和卡多战斗有剧情。捷多、卡谬和ゲーブル战斗有对话。阿斯兰出战以后会发生和克鲁泽战斗事件，让基拉于阿斯兰交信以后再击破就可以得到阿斯兰了。卡多再次出现后让科与之交信，阿姆罗击破グロムリン会发生原作剧情。

第18话 メビウスの轮から

●我军机体：ネエルアーガマ×1　アクエンジェル×1　ピースミリオン×1　νガンダム×1　原创部队

●友军机体：サザビー×1

●敌方机体：サザビー×1　レウルラ×1　ザンジバル×1　ゲワヅン×1　ギラ・ドーガ×6　カクト・ドーガ×6　ザクIII改×1　ザクIII×2　ドーベンウルフ×1　ドライセン×2（增援：グロムリン×4　グロムリン・フォズィル×1）

●胜利条件：敌军全灭

●败北条件：マリュー击破



随着吉翁军的投降，一些吉翁残党又组建了新吉翁，而组建新吉翁的就是前原来的夏亚，进入《逆袭的夏亚》剧情。阿姆罗和夏亚战斗有对话，赛拉可以和夏亚交信并战斗，卡谬和夏亚战斗也有对话并战斗一次。当阿姆罗击破夏亚机体后会发生原作剧情，战斗中拉拉突然出现并将2人的机体弹开，然后夏亚会变成友军停止战斗。让ユウ和白狼战斗会有对话出现。完结后艾娜的哥哥会带着新机体出现，简直是个恶魔机体，此时阿姆罗也可以使用自己的新能力。过关以后是分支。建议选第二个，选第一个夏亚会作为舰长登场，选第二个就可以驾驶MS出战了。

第19话 宇宙要塞ア・バオアーク－

●我军机体：ネエルアーガマ×1　アクエンジェル×1　レウルラ×1　原创部队

●友军机体：——

●敌方机体：ゲワジン×1　リリー・マルレーン×1　ザクIII×6　ザクIII改×3　ドーベンウルフ×8　ノイエ・ジール×1

●胜利条件：敌军全灭

●败北条件：マリュー击破

吉翁总帅s 准备投降，在谈判的过程中，基连把自己父亲的母舰和联邦军的舰船用卫星雷射炮击沉，自己率领吉翁残党准备与联邦军对抗到底。夏亚、阿姆罗对白狼战斗有特殊对话，夏亚对ジョニー战斗有特殊对话，科与卡多战斗有对话。全部干掉以后，基连会亲自出征，同时艾娜的哥哥驾驶グロムリン・フォズィル出现，把基连的旗舰及其他战舰MS一炮化为乌有，不仅如此在炮击的作用下整个宇宙要塞ア・バオアーク－也完全崩毁。

最终话 妄执、果てる时

●我军机体：ネエルアーガマ×1　アクエンジェル×1　レウルラ×1　原创部队

●友军机体：——

●敌方机体：リリー・マルレーン×1　ドーベンウルフ×3　ドライセン×6　量产型キュベレイ×6　グロムリン×2（增援：グロムリン・フォズィル×1　ビルゴII×6　αアヅール×3　グロムリン×2）

●胜利条件：敌军全灭（增援后：ギニアス击破）

●败北条件：マリュー击破

上次逃脱的西玛再次拦住众人的道路，同时派出了全是强化人的NT部队，让科和西玛战斗有特殊对话，当敌人全灭以后艾娜的哥哥从上面出现，同时带了众多超强的MA，他现在已经变得疯狂了，为了避免造成更大的损失只有击沉他的机体。使用艾娜和ギニアス战斗以后艾娜有对话出现，基洛和ギニアス战斗也会有特殊的对话出现。第一次击破以后他的装甲会再生，当第二次击破他以后多蒙的父亲就会提示要先制止グロムリン・フォズィル的再生机能，使用多蒙与其发生战斗就会发生多蒙破坏グロムリン・フォズィル再生细胞的情节，同时グロムリン・フォズィルHP会再次加满并同时加满威力、命中、装甲、回避、反应的上限，努力干掉最后一次吧。当干掉后发现只是个外壳，真是变态的BOSS啊。随着一阵白光闪过，最终结局永远是那么美好。

大战数日后，基翁公国和地球联邦政府正式签订和平协议，归属联邦政府管辖，此后人们称为“1年战争”的日子过去了，迎来崭新的UC0080年。

等待结束画面完结以后，存档记忆，然后再取回档的时候会出现“讨伐任务”，这个任务就是扫清敌对的残余势力，在游戏中同时继承所有的机师、机体、金钱、芯片等全部保留。讨伐任务一共有8个，可以自由选择，在讨伐任务中大家可以得到很多在正常游戏中无法得到的机体和芯片。为了捕完全部的图鉴大家可不要错过啊。







魔牙灵

XB	厂商：MICROSOFT	发售日：2003.11.20
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

■作者/MKL

魔牙灵是由微软公司出品的一款三维动作类游戏，借助XBOX的强大机能，魔牙灵在画面光影效果上的确是上等作品，游戏以古代日本为背景，讲述了发生在日本战国时期最后一个神杀师反抗想毁灭世界的大僧正的故事，剧情虽然不十分新颖，但游戏在系统上还是有很多值得称道的地方。

战斗系统介绍

首先游戏没有什么太多的解谜成分，主要以考验玩者的动作技巧为主，在这点上很像PS2上的超级忍，尤其是和最终BOSS决战的时候，其难度比超级忍最难级有过之而无不及，而且游戏的自由度满高的，有很多的支线剧情和隐藏道具可拿，下面是游戏中的一些特有的名称。

●**着眼**：只要连续攻击同一个敌人，就可以对它着眼，之后就可以用护身兽对其攻击，最大可同时着眼三个敌人。

●**神咒力**：就是屏幕左下角的剑形槽，用普通攻击击中敌人后可增长，当用护身兽攻击时就会消耗。

●**狂乱**：在屏幕左下角的圆球，每使用一次护身兽攻击即可积攒狂乱值，当积满后会呈红色显示，这时按Y键即可发动，属大面积攻击法术，有一定持续时间，对付BOSS的最好招数。到游戏后来可升级到第四段狂乱。

●**狙击**：按下十字键的上键就会进入狙击模式，这时按X键可用护身兽攻击，主要用来对付一些固定的目标或浮在空中的目标。

●**特殊攻击**：平时按B键是普通攻击，如果按住B键不放，主角的双手会闪光，这时立刻松开B键，主角就会使用一招大范围的必杀攻击，这招可以结合普通攻击使用，在游戏后期成长为最大七段攻击。

练习关终于过了，正式开始游戏吧。



剧情过后游戏开始，主角一直向前走来到广场中央得到护身兽，开始第一个教学关，这里可以连按START跳过，

STAGE 01 魔京潜入

主角和护身兽来到大僧正的院中，向前走，打败沿途的敌人，来到长廊，这里要将地图中黄点敌人全部杀光才可以解开大门的封印，继续向前，边走边消灭敌人，再次遇到黄点敌人，打败后进入下一版面，将大屋中的敌人消灭后，不要理会小蜘蛛，杀不完的，走到最后的雕像处只要用护身兽攻击三次即可过关。

主角通过地下的机关来到大广场中遇到大僧正蒙卡，对话后开始第一场BOSS战。

当快要打败他的时候，会自动转为剧情，主角被大僧正打败，当大僧正想杀掉主角时，一名少女出现将主角救走。

主角随少女来到一军营中，遇到巴库将军和多优，他们是反抗大僧正的军队，一番对话后主角决定加入他们的行列。

剧情一转，主角再次来到神殿中，得知要去取得失传的秘术，为此要解开四神的封印，以提高护身兽的力量。

可以行动后一直向前走进入第二个教学关，得到焰的神咒玉，将焰的神咒玉寄宿在护身兽身上就可以强化他的力量。

和少女对话后，得知解开四神的封印第一个地方是在羽黑山，这里直接按Y键选移动到羽黑山进入即可。

STAGE 02 太古的封印

这里出现了一种飞在空中好像蜜蜂样的敌人，用飞龙击对付比较简单，接着本关出现了新的机关，是一个被光球包住的铜钟，只要杀够一定数量的敌人，包在铜钟外的光球封印就会解开，只要靠近铜钟用狙击将铜钟打坏就可以解开门的封印，进入下一区域，这里出现的粘土人，用寄宿焰之神咒玉的护身兽可以很轻松地打败他，顺着斜坡一直向上，打败两只粘土蜂后就可以解开铜钟的封印，将铜钟打坏后，地面的平台就会升起，顺平台来到最高点，途中可在石像手中的宝箱里拿到大蛇之眼，可将着眼数增加一个，打败最上层平台处出现的两个会喷石头的胖鬼，这里用狂乱会比较简单，打败全部敌人后拿到了白之四神镜。

过关后只要再次进入羽黑山，就会进入支线剧情一。

[黑的封印门]

本关的过关条件为打倒108只异形，顺着路杀过来，当打倒50人后可解开大门的封印，进入后遇到大批粘土人，多用护身兽攻击，在四周有很多的瓶子，里面多为加血道具，打倒108个敌人后在最上层



拿到神咒玉即可过关。

出来后从少女那里得知下一个封印之地是混豪山。

[太古的守护神]

这里仍然要解开铜钟的机关，打坏第一个铜钟将吊桥放下，通过吊桥打倒黄点敌人，打坏第二个铜钟后进入城内，将一楼右边小屋中的铜钟打坏后才可以通过二楼地上的机关，打碎二楼左上角的铜钟可将吊桥升起来到三楼，打败黄点敌人后从平台离开。一路向前杀到关底。终于打败他后，他却跑了，主角用白的神咒镜打开大门进入。这里用剑将地上的箱子打到左边墙边跳上去，打坏左边白色的墙，可捡到增加神咒力上限的道具，将铜钟打坏后来到BOSS面前。

胜利后麒麟被护身兽吸收，装备神咒玉的数目由三个变为四个，过关后拿到朱的四神镜。这里只要再次进入混豪山就可以进入支线剧情二。

[麒麟之城]

本关要收集齐7个隐藏的黄金像，本关中的木栅栏可以用护身兽破坏，黄金像藏在黄色的宝箱中，城外一共有四个，城内有三个，找齐后拿到神咒玉后即可过关。

下一个四神封印地是户隐山，进入后来到第三关。

STAGE 03 杜的封印

一路向前砍坏右侧的竹子后从左侧的小平台跳上去，小心走过独木桥，用护身兽打坏黑色树妖，继续

向前来到下一个版面，在左下角砍开竹子后可以从宝箱中拿到大蛇之眼，将全部的黄点敌人打败后，解开铜钟的封印后回到上一版面，这里向地图上方走，砍坏木栅栏门后来到下一版面，沿着树枝上的通道前进，一直走到大门前遇到阴阳鬼，打败它们后可拿到黑的四神镜。

这里再次进入户隐山可进入支线剧情三。

[青的封印门]

从独木桥上走过去来到有瀑布的版图，在右上角的角落处可捡到加神咒力上限的灵符，打倒5个青色异形后捡到神咒玉即可过关。

[返回羽黑山]

STAGE 04 地的守护神

一路向前杀，此关中出现了一种会隐形的飞行怪物，打倒它可以解开铜钟封印，进入大门后仍然是铜钟封印，解开后，顺着活动的平台一直向上跳来到顶层，消灭全部敌人后，用神龟之镜打开封印的大门，决战本关的BOSS四神北方守护神仙龟。

胜利后护身兽将仙龟吸收，神咒玉装备的数目由四个增加到五个。

镜头一转来到军营中，他们决定和主角一起向魔京发起攻击，主角听从少女的意见和军队一起进攻，来到魔京。

STAGE 05 幕府进攻

当主角进到魔京后，军队正和异形展开激烈的战斗，一上来打倒黄点敌人后狮神兽再次现身，并向主角发起攻击，只要小心它发出的远程攻击，接近它一通狂砍，就可以将它打下河中，主角跟着跳入河中，狮神兽招出很多杂兵一起向主角攻击，将其打败后，狮神兽再次逃跑了，用刀砍开封印大门后继续前进，遇到了在混豪山打败的BOSS，只要小心地从它放的远程飞标中钻过去，近身一阵狂砍，就可将其打败，没想到它又跑了，还拿走了朱的四神镜。

接下来就可以去最后一块封印地不死山了。

STAGE 06 焰的封印

一上来将敌人打败后进入水道，注意在水中血是会不断减少的，要快速通过，乘坐漂流的木伐前进，经过一路艰苦拼杀，消灭全部的黄点敌人，解开铜钟机关，一路向前杀来到雪山，注意这里的滚石机关，顺着小路一直向前，打败溶池边的五个炎鬼，解开铜钟封印后，跳上升起的平台来到上层，在大门前拿到神龙的镜。

STAGE 07 水的守护神

一路向前，沿途消灭全部的黄点敌人，要小心地上的钉子陷井，解开铜钟封印后来到大树上，顺着树枝来到大门前，再次遇上狮神兽。当狮神兽原地不动抬手招唤雷电时要抢先攻击它，当它跳到墙上招唤天雷时，要紧贴墙壁而站，打败后狮神兽又跑了，主角用神龙之镜解开大门的封印，向前沿水上的木排跳到左边山洞，要注意观察水面的动静，有很多气泡的地方说明神龙要从这个地方钻出，要尽快闪避，在左面山洞解开铜钟封印后，再经由木排





来到右面山洞，同样解开铜钟封印后，将全部的水放走后，就可以和BOSS四神东方守护神龙决战了。

胜利后，护身兽将神龙吸收，神咒玉的装备数目由五个增加到六个。

这里再次进入户隐山可进入支线剧情四。

[神龙的社]

本关很简单，只要打倒108个异形后拿到神咒玉即可过关。

STAGE 08 头领

本关一上来就出现很多黄点敌人，一路杀过去，注意要将沿途的三个黑色树妖消灭，来到半截的吊桥上打碎对面的铜钟即可通过，城门口的吊桥也需要将铜钟打坏才可通过，进入城内，要先将一楼的铜钟打坏才可通过机关，一路向上，来到上层版图，这里注意铜钟是要依照一定的顺序来打碎才可以通过，并且注意速度一定要快，不然会退回重来，一下来不要攻击正面的铜钟，先向左走，来到第二间大屋中先攻击左边的铜钟，然后转身直着向前走，左转打碎这里的铜钟，然后返回到开始打碎那里的铜钟，即可打开大门，打败四个黄点敌人，跳上升起的平台，和关底决战吧。

关底已经是老朋友了，没什么可说的，打就是了，多利用小兵来攒狂乱，一个三级狂乱就搞定他了，将他打败后，才发现原来他也是被大僧正蒙卡利用而已，在一番忏悔之后终于死了（再跑就没得玩了）。顺利过关并且拿回了朱的四神镜。

这里再次进入混豪山可进入支线剧情五。

[无主的城]

本关也很简单，一路杀就是了，一直杀进城里，只要杀够一定数量的敌人就可以捡到神咒玉过关了。

终于到了最后一个四神封印地不死山了。

STAGE 09 焰的守护神

主角向前来到环形水道处，将两个木排上的敌人打败后，打碎铜钟，继续前进，跳到第二个水道，一直前进到尽头处，将右边山洞处的隐藏铜钟打碎后即可将水全部放掉，这就简单多了。返回，打倒黄点敌人后打碎铜钟，从木门离开就行。一直向前走，在雪山上消灭黄点敌人后打碎铜钟，就可以乘着溶池上的平台来到大门处，又碰上了狮神兽（这该死不死的）。狮神兽这次倒是没多出什么新招，但普通攻击对其是无效的，只能将它一层一层地往下打，让它掉到溶池里才能减它的血，这里不要对它猛砍，而是要一下一下地打，这样它很容易就会向后或向侧面跳，反复几次就可以让它自己跳到溶池里了。当它掉下去六次后，只要再砍它几刀就可以收拾它了。狮神兽战败后说了一堆废话后就死掉了（这个世界终于安静了）。接着主角用朱的四神镜打开大门后进入来到火山口，中间的大坑中滚动的火红的溶岩，掉下去就会不断地减血，在溶岩池的周围立着三个柱子，要用狙击模式来攻击柱子旁边岩壁上的石头，这里仔细看，可看到一堆像碎石似的东西，攻击它就可以让大石头落下以撞坏柱子，将三个柱子都撞坏后，火山就停止喷火了，四神南方守护凤凰从火山中飞了出来，和BOSS的决战刚刚开始，胜利后护身兽将凤凰吸收，神咒玉的装备数目由六个变为七个。

只要进入出云，就可以进入支线剧情六。

[出云的社]

一直向前来到训练关时的广场处，在限定时间内将广场中央的8个瓶子全部打坏就可以拿到神咒玉过关，推荐使用狂乱第三级。

STAGE 10 京夺还战

一上来要先跳到河中，将漂流的木排上两个隐藏的铜钟打坏即可解开大门的封印，进入后消灭黄点敌人，解开封印，再向前来到大院处消灭敌人后与军队会合。一番交谈后主角决定独自去对付蒙卡。

用护身兽将左下角的木栅栏打坏，向前走，从木箱上跳上去，转身，打坏上层平台上的隐藏铜钟，顺着木板向前一路跳到屋顶，消灭黄点敌人后，进入大门。在屋顶遇到蒙卡，蒙卡却将已经死去的鲁斯依招回，并且将其神化，主角决战BOSS神化鲁斯依。胜利后，克莱儿却被蒙卡抓走，要主角到出云神殿来救她。

STAGE 11 最后的敌人

主角来到神殿中得知蒙卡要用克莱儿作祭品，来创造新的世界，主角向前来到广场处，却看见蒙卡借助克莱儿和护身兽的力量获得了新生，并且将主角击败后，向下潜往异界，以图唤醒终级护身兽，主角清醒后也跟随蒙卡前往异界.

STAGE 12 黄泉之国

主角向前来到船上，消灭全部敌人后上岸进入大门，一路向前杀到地下三层，从大门进入。和蒙卡展开最后的决战，成功击败他后，蒙卡因为无法控制体内的力量，掉入了深渊之中，却成功唤醒了终级护身兽太古之龙，最终的决战终于开始了。

历经千辛万苦终于打败了太古龙的最终形态，精彩的破关画面还是玩家自己去看吧。







作者：光明（LIGHT · SHINING）

系统解说

●按键设定（typeA）

○键……调查/拍照
×键……快跑/使用强化镜片
△键……举相机/放下相机
□键……游戏菜单/加速镜头移动
L1键……镜片切换
L2键……镜头拉近
R1键……拍照
R2键……镜头拉远
L3键……角色方向键/镜头方向键
R3键……手电方向键/角色方向键
SELECT键……地图
START键……系统菜单/暂停游戏

关于fatal frame

相机上面有个小圆点，在灵探知灯（遇地缚灵会发蓝灯）下面，当小圆点闪红光时按下快门就是fatal frame，闪红光的时机是灵攻击的瞬间，也是最佳攻击时间。

打出fatal时灵会往后闪，这时再等红点发亮按快门就是combo。

具体方法是取得fatal frame后继续举着相机对准灵体，这样过一秒左右提示灯会再次闪烁，实现第二击，继续等待会有第三击出现。

故事背景

皆神村

在“秘祭”之日从山中消失的村子。这个村子的事迹由村子消失前离开的民俗学者助手的手记流传给后世。

失踪的二人

地质调查员慎村真澄在调查森林时失踪。传闻在森林中失踪的人是被“从地图上消失的村子”引诱进了村子。真澄的恋人须堂美也子相信真澄还活着，为找寻他而进入森林，也迷失在“从地图上消失的村子”。

立花 树月

大偿发生前一年举行的“红势祭”的鬼只，那次仪式由于树月对双子弟弟睦月感情太深难以下手，致使仪式失败。由于这次失败导致隔年必须举行八重和纱重的红势祭。树月决心“不让八重和纱重遭受同样的命运”，写信把从村里逃出的八重和纱重托付给儿时的友人宗方良藏。达成约定使八重逃出村外的树月被村人逮捕后于牢中自尽。树月死后被抓到的纱重看到树月的死状，觉得都是自己逃走的错而痛哭失声。

阴祭

红势祭的准备期间，为了安抚开始鸣动的虚而制作楔的仪式。阴祭时会把外来的访客好好招待一番，接着举行“身削的仪式”把访客作成楔。

双子人偶

比大偿还早发生的事。交出作为红势的双子女儿的桐生家主，为了安抚变成鬼只而内心崩溃的女儿茜，制作了和被杀掉的葡相像的人偶。



但看到了每晚和茜说话，变成活人偶的葡后，决定将它破坏。然而最后还是没办法破坏，反遭被人偶控制的茜掐死。

黑泽纱重

最后的双子巫女。和姐姐八重于村中逃脱时跌落山谷而被村人抓回。纱重一直相信“八重一定会回来救我的”，然而八重并没回来，纱重觉得自己“被丢弃了”……

仪式由村人们继续举行，在绝望中纱重被用注连绳吊死丢入虚中。由于用错误的方法举行仪式，虚大开，发生了大偿。从虚中出现的纱重虐杀了所有的村人后，在无人的村里等着姐姐回来。

双子巫女

皆神村在一定周期会产下双子。双子被认为是“本来是一个人，却被分开产出”，当双子合而为一时会放出强大的力量。男性双子被称为“双子御子”，女性双子被称为“双子巫女”。



红势祭

为了镇住鸣动的虚而把双子巫女当成红势献出的仪式称作“红势祭”，在虚之前由姐姐掐死妹妹“变回一人”时会产生强力的力量，借此力量来施加封印。

大偿

虚的封印被完全解除时，虚里面的黑暗溢出称为“大偿”。被虚里吹出的黑暗包住的村子，任何人都无法逃出，黑夜永远持续着。人们吸入黑暗，在其中见到黄泉而发狂死去，也有人害怕见到黄泉而选择自尽。

继而，从虚里回来的纱重和楔把活下来的村人逐次虐杀。那天边看着村人死去边狂笑的少女，据说连村外都能听见她的笑声。

被黑暗包住的村子从外面看起来只是被雾包住的一片森林。

虚



在举行秘祭场所的巨穴称为"虚"，是黄泉世界的入口，在皆神村，这场所除了不能靠近，甚至连谈论都被禁止。在各种书里被记成X，如文字一般是禁断之地。一般认为只要偷看虚里面就会发狂而死。在虚旁边执行仪式的称为"忌人"，为了使其看不见而把眼睛缝起来。

红蝶

掉落虚的巫女，魂变成蝴蝶飞舞于村子四周。

深道

村子地底下宽广的洞窟被称为"深道"，传说最深的地方就是连看都不能看的场所。那里除了部分的宫司和忌人以外是不被允许进入的。

摄影机

是调查村子而来的民俗学者真壁清次郎为了拍下村子的秘祭而从麻生博士那借来的。麻生邦彦博士是研究灵界的学者。为了研究只有灵能力者才能看见的世界，改良当时最先端的照相机、收音机等，打算做成能取得"不可能存在的东西"的机械。他的研究因太过特异而被学会排挤，但还有着真壁这样的好友。

壁橱中的少女

是立花树月和睦月的妹妹——立花千岁。仰慕着两个哥哥，由于树月因帮助八重和纱重逃忙被关而恨着她们两人。认为零就是八重而对她展开袭击。身体虚弱，家里有外来的访客时总是躲在柜子里。大偿那天也一样，害怕逼近的黑暗而躲进柜子，由于过度害怕而无法出去，一直看着外面的虐杀。最后，因饥饿和寒冷死在柜子里。

鬼只

在红贽祭杀了同胞留下来的双子被称为"鬼只"而被人敬畏。

生还的少女

"从地图消失的村子"里只有一位少女逃出获救，她就是最后双子巫女的姐姐——八重。八重为了妹妹纱重着想而不想举行红贽祭，在仪式当天带着纱重逃亡。然而逃亡途中没注意到纱重滑落山谷而失散。之后八重在找寻纱重期间在山上迷失方向，回到原处时村子却已经消失了。

宗方良藏

民俗学者真壁清次郎的学生。宗方良藏虽因看到由八重和纱重转交真壁的信"你一个人回去吧"而一度离开村子，但是红贽当天还是守着和树月的约定再次拜访村子。宗方在村子入口发现哭泣的八重，在照顾受到冲击而失忆的八重期间，两人结为连理。

变成楔的学者

以允许他看"虚"为由招待到黑泽家的真壁被抓起来关到牢里。接着也没机会使用从八重和纱重那里取得的出口钥匙就被当成阴祭的贽了。被当成楔的生贽，受到越大的痛苦就能变成越强的楔。真壁全身被切割，被绳子吊着举行提高其痛苦的仪式后被丢入虚里。变成楔的真壁，在大偿之日和纱重一起出现，为了让村人尝到他所受的苦而展开虐杀。



双子顺位

双子的长幼顺位，现在被定为先生的是兄姐，后生的是弟妹。但是皆神村相信先出生的是弟妹。

朽木

祭祀死去的鬼只的地方。为了安抚鬼只，里面供奉着许多风车。朽木下方有可以通往村外的深道，风车随着里面吹出的微风而转。曾经有过想从深道逃出的双子被埋伏的村人杀害的movie。愤怒的祭主为了不再让人逃出而把深道封住，封印在朽木内。能解封印的风车钥匙由四大宫司[黑泽]、[雏坂]、[桐生]、[立花]的家所保管。

纱重的愿望

纱重和八重对应现代的转世是萤和零。纱重想和姐姐在一起，不管是什么方式。因为姐姐抛下自己而没有遵守两人的约定，所以纱重似乎对两人的约定产生不信任。为了能永远和姐姐在一起，似乎只有通过仪式使两个人成为一个，这样才最让自己安心，所以纱重在心态上是希望自己死在姐姐手里。

萤一开始就被纱重附身，追逐着红蝶进入了村子。此后召唤着她的都是纱重，而纱重的目的就是借萤的身体来完成自己未了的心愿，通过零来亲手杀死自己，使自己能和姐姐成为一体。



人物介绍

[天苍零]

——双胞胎妹妹。

性格活泼，想要带领脚受过伤的姐姐逃出"从地图消失的村子"。

灵感虽不如姐姐萤，但只要握住萤的手就可以看见"不可能看见的景象"。之后得到了能把游荡的灵魂封印起来的摄影机。

[天苍萤]

——双胞胎姐姐

和妹妹不一样，性格温顺。

幼年与零一起玩耍时从山道滑落，脚上留有伤痕，因此不能长时间奔跑。

由于灵感过强，一人时容易被鬼迷惑，所以总是和零一起行动。在"地图消失的村"里也是因为她强大的灵感，才逐渐被鬼附身……

[立花树月]

被囚禁在破房子里的白发少年，一直重复对踌躇的零说："快逃离这个村子吧"。

[真壁清次郎]

过去访问村子的民俗学者。

序幕

孪生姐妹零和萤回到幼年时居住多年的故乡。

曾经作为二人秘密场所的这块沼泽，经过一个暑假沉入了水坝。

透过无精打采的大树照射到水面上的阳光，森林中湿润的空气……一切的一切都和小时候没什么两样。



看着步履有些艰难的萤，零担心地问，"脚没事吧？""稍微有点累，但没什么大碍。"

回忆：和往日一样，在沼泽边玩耍后的二人，傍晚时分顺着山道快跑，身体虚弱的萤一边呼唤零的名字一边拼命追赶。

"再不快点的话，我可丢下你不管了！"

害怕被姐姐追上，飞奔中的零偶尔回头看看姐姐。

突然间听到一声短促的悲鸣和什么东西滑落的声音……回头一看，傍晚的山路上，姐姐的身影已经消失了。

"姐姐？"零慢慢探出头向山崖下眺望，心跳越来越快……

"那时如果我能等等姐姐，现在我们就能一起跑了。"

零停止回忆，抬起头，萤已经不在身边。四处张望，朦胧中发现姐姐正追着发着红光的蝴蝶进入森林，仿佛和一个身着白色和服的女性重叠在一起。

一路追赶姐姐的零，不知不觉中已经孤身站在满是浓雾的山道中。借着风声可以听到悲哀的歌，从树木之间可以隐约看到栅栏和成列的灯火。

零向着那个举行仪式时人们聚集的地方走去，就像是被某种力量牵引着，然而穿过繁茂的森林，却没有那些祭民，站在面前的只有萤一个人。

"姐姐？"

茧慢慢回过头，无数红蝶一下子飞起来。

"那是？"

"从地图上消失的村子。"

在两个人面前，出现了一个被大雾环绕的阴暗村子……

攻略

+开始向东追寻姐姐
+来到高坡发生movie

第一刻　从地图消失的村子

皆神村—御园—～逢坂家—书斋—

■皆神村

+顺道路前进，途中得到[黑いハンドバッグ]。
+接近民家时发生movie。

■逢坂家

+进入逢坂家，从[玄关]进[围炉里の间]时发生movie（看见亡灵和凶杀景象），取得[女性の手帐一]。
+打开隔扇进入[着物间]，取得[女性の手帐二]和[御神水]（橙色发光的灯笼是记录点）。
+打开隔扇进入[大座敷]得到[女性の手帐四]。
+向[土间廊下]有女浮游灵步行的方向前进，进入[奥の间]取得[女性の手帐三]。
+返回时在[土间廊下]又见女浮游灵，跟随她进入[佛间]，取得桌上的[怀中电灯]·[摄影机觉书]、[万药丸]和[女性の手帐五]。
+发生movie，得到[摄影机]，阅读操作方法。
　(07式底片是此后的基本装备，使用次数无限，可用来拍摄地缚灵、浮游灵，对怨灵杀伤力小；14式等只在战斗中使用)
+出房间时发生movie，浮游灵[堵住门的女人]出现，对房门摄影。
+调查通向玄关的门，发生movie，[大座敷]的隔扇上浮游灵[消失在门里的女人]出现，摄影。
+摄下[大座敷]的隔扇前的封印灵。





+前往[奥の间]，对火钵摄影，解除封印。
+封印刚解，浮游灵[立于缘侧的男子]出现，摄影
+前往[大座敷]，正要离开时壁橱门打开，取得[茗荷の铜键]，身后出现浮游灵[蚊帐对面的女人]，摄影
+跟踪其上楼，摄下门前站立的女浮游灵
+进入[书生部屋]，取得[万叶丸]和[六一式フィルム]
+进入客间1、客间2，分别取得[女性の手帐六&七]
+刚要进入书斋，身后女浮游灵出现
+进入书斋，取得书架上的[民俗学者の手记1]（也可以在二刻取得）和正中的[女性の手帐八]
+取得手帐后与怨灵[迷途之女]战斗，打倒后第一刻终了

第二刻　双子巫女

逢坂家—书斋—～黑泽家—境内

■逢坂家

+取得[あられ石]·[念珠]和桌上的[灵石ラジオ]。
+摄下[客间2]古旧和服后面的地缚灵[隐藏的少女]。
+由[书生部屋]出去，发生movie（姐姐开门走出逢坂家），角色转换成茧。
+追寻红蝶到幽灵处，角色转换成零。
+下楼到1层[暖炉里の间]，取得楼梯旁的[强化レンズ「迟」]和[装备机能「测」]。
+进入[着物の间]取得[万叶丸]，与怨灵[隐藏箱中的女人]战斗，打倒后取得[月长石]。
+进入[大座敷]，摄下被子里的地缚灵[不能动的女人]。
+出门，在[暖炉里の间]与两个怨灵[囚禁在黑暗中的男人]战斗。
+前往[奥の间]摄下浮游灵[站在缘侧的女人]，取得[村の调查记录1·2·3·4]
+进入[玄关]，取得[茧の御守り]，离开逢坂家。
+调查[逢坂家]右前方的双子地藏，取得[一四式フィルム]。
+沿着茧时的路线行进，在[桐生—立花通路]发现茧。
+进入桐生家



■桐生家

+进入[障子の间]，映写机开播映像。
+映像终了后，与怨灵[折首之女]战斗。
+打倒后取得映写机内的[フィルムリール1]。
+回到[障子の间]，取得楼梯下的[万叶丸]。
+上2层，进入[障子の间]，取得[强化レンズ「郸」]和[民俗学者の手记2]。
+到[渡り廊下]取得[金绿石]。
+离开桐生家。

■皆神村

+前往桐生家西侧的[桐生家里]发生movie。
+来到长长的石阶前，调查石阶左侧的地藏得到[村の调查记录1]。
+取得[村の调查记录1]后，浮游灵[调查地藏的男人]出现，摄影后取得[村の调查记录5]。
+上石阶途中与两个村人怨灵战斗。
+在途中的灯笼附近取得[御神水]。
+来到[暮羽神社]，调查神社门得到[村の调查记录3]。
+摄下入口附近的地缚灵[神社影中的孩子]。
+进入[暮羽神社]，取得[万叶丸]、[念珠]、[御神水]，与怨灵[遮面宫司]战斗。

■皆神村

+出神社，追寻茧来到[桐生—立花通路]。
+下石阶，发生movie，背后出现两个村人怨灵，战斗。
+打倒后，对门摄影摄下红蝶写真。
+门旁的灯笼处和对面灯笼附近的草丛间有[万叶丸]。
+返回[逢坂—立花通路]，发生movie，追红蝶。
+途中，在[逢坂家前]北侧，由外向内摄下地缚灵[在黑暗中伫立的男子]。
+调查槌原家附近的井，取得[村の调查记录2]。
+离开少许，井前出现浮游灵[调查井户的男人]。
+继续追红蝶，进入[藏の里]，发生movie，摄下双子地藏。
+前往[御园]，调查附近的鸟居，取得[村の调查记录4]。
+离开少许，鸟居出现浮游灵[调查鸟居的男人]。
+取得记录点附近的双子地藏[双子地藏の键（左）]。
+过[皆神桥]，与两个怨灵战斗。
+进入[墓地]，取得[青く光る矿石]。
+进入[墓地]深处与两个怨灵战斗，打倒后取得[念珠]。
+向[藏の里]方向行进，途中与三个怨灵战斗。
+行至[逢坂家]附近发生movie。
+向[藏]方向行进，途中与两个怨灵战斗。
+在井旁取得[紫に光る矿石]和[念珠]。
+前往[桐生家里]，去红蝶飞舞的双子地藏处。
+调查双子地藏取得[双子地藏の键（右）]，与三个怨灵战斗。
+由[桐生—立花通路]进入[黑泽家]。
+在[聂桥左侧取得[万叶丸]。

+过桥途中摄下浮游灵[飘浮在水面的女人]，发生movie，与怨灵[沉于水中的女人]战斗，打倒后取得[绿水石]和[念珠]。
+对桥上的窟窿摄下地缚灵[溺水之女]。
+进入[黑泽家境内]。

■黑泽家

+进入后浮游灵[身着染血和服的女人]出现。
+在[境内]右侧取得[念珠]，进入黑泽家，第二刻终了。

第三刻　大偿

■黑泽家

+稍许前进，身后出现浮游[灵宫司。
+进入[明暗の间]，对面出现浮游灵[畏惧之男]，取得[一四式フィルム]、[万叶丸]、[追加机能「瞬」]。
+打开里侧门，角色转换成茧。
+顺道路前进，到[大宏间]与穿和服的女人接触，角色转换成零。
+来到[土缘廊下]，与怨灵[被杀死做成楔的男人]战斗。
+向[大宏间]方向行进，与怨灵[被杀死做成楔的女人]战斗。
+在[大宏间]门前取得[念珠]，在附近地板的洞穴处取得[绿に光る矿石]
+进入[大宏间]，取得正中的[ほたる石]和附近的御神水。
+向[坪庭阶段]方向行进，发生movie，绝对灵（不能打倒，一触即死）出现，避开。
+在通向[坪庭阶段]的门前取得[九〇式フィルム]。
+来到[坪庭阶段]，取得右侧的[镜石]，上楼。
+前往2层[客间廊下]最里面的[客间]，取得[六一式フィルム]和[民俗学者の手记3]。
+进入[明灭する部屋]，取得两个[万叶丸]，对准另一侧门摄下[无数手印]。
+返回1层[土缘廊下]，途中要格外小心[大宏间]的绝对灵。
+顺[土缘廊下]稍许前进，出现浮游灵[逃跑的村人]。
+继续前进，出现浮游灵[拖曳之男]。
+打开南面有血手印的门进入[血涂れの部屋]，取得[强化レンズ「刻」]和[万叶丸]。
+对准摇摆的门摄影，与两个怨灵在狭小的房间内战斗
+打倒后取得[三重菱の札键]，出门到廊下，取得[薄く光る石]·[念珠]。
+返回2层[客间]，出现浮游灵[回首男]。
+到摄影场所，发生movie，取得[民俗学者の手记4]。
+由[明灭する部屋]使用[三重菱の札键]进入[雏坛の间]，发生movie，第三刻终了。

第四刻　秘祭

黑泽家—雏坛の间—～黑泽家—座敷牢—

■黑泽家

+在之前茧倒下的场所取得[蝶が描かれた日记1]。
+对[雏坛]摄影，去[明灭する部屋]与怨灵[箱中女]战斗。
+打倒后，取得[双子雏の首]返回[雏坛の间]。
+破解雏坛的谜题（将最下方的两个橙色人偶移到最上方）。
+解谜后取得[蝶の札键]。
+进入[客间1]，取得[黑泽家の地图]和[民俗学者の手记6]。
+到[客间廊下]，稍许行进，出现浮游灵[搭话男]。
+顺[坪庭阶段]下去，背后出现浮游灵[招呼男]。
+到1层，对附近竹子摄下地缚灵[庭中女]，调查里侧得到[追加机能「避」]。
+进入[大宏间]发生movie。
+进入[纳户]，浮游灵[力之男]出现，摄影后取得[血のついた指轮]。
+到[土缘廊下]，与怨灵[被杀死做成楔的男人]战斗，打倒后得到[念珠]。
+通过[明暗の间]前往玄关。
+稍许前进，出现浮游灵[暖帘之影]，调查[玄关]的门出现男浮游灵。



+使用[蝶の札键]开门，进入[物置部屋]。
+取得[御神水]和[万叶丸]，去南侧门，出现浮游灵[开门的孩子]。
+先不进浮游灵打开的门，上2层。
+上楼梯后调查面前的衣柜取得[祭主の手记3]。
+进入[冲立の部屋]，房间左侧出现浮游灵[向洞内窥视的孩子]。
+打开里侧门进入[当主の间]，调查正中的六角柱
+取得[仪式之书「红キ羽」·「双子」·「禁忌」·「人柱」·「灾厄]和[祭主の手记2]。
+来到[客间廊下]，在[雏坛の间]出现地缚灵[雏坛影中的孩子]。
+由[当主の间]返回[物置き部屋]取得掉落的红球，到2层[冲立の部屋]地板洞穴处使用。
+回到[物置き部屋]拾取掉落的[千切りの札键]。
+由之前浮游灵打开的门进入[布の廊下]，浮游灵[跑掉的孩子]出现，附近有[一四式フィルム]。
+顺[布の廊下]前进，出现浮游灵[横穿而过的孩子]。
+进入深处，使用[千切りの札键]进入[土藏]。
+浮游灵[调查土藏的男子]跑进[座敷牢]，牢中出现浮游灵[囚禁之男]。





+取得[座敷牢]附近的[民俗学者の手记8]和[土藏]北侧的[六一式フィルム]。
+来到[土藏廊下]，浮游灵握住茧的脚，摄影。
+下楼到[地下贮藏库]，与怨灵[遮面的宫司]战斗。
+打倒后取得[念珠]，上楼。
+确认通向[境内]的门上锁后，返回[布の廊下]。
+出现浮游灵[仪式之男]，跟随他进入[佛间]。
+进入佛间，与怨灵[遮面的宫司]战斗，取得[赤く光る矿石]和[念珠]。
+取得[佛间]内的[祭主の手记1]、[祭主の手记4]和[万叶丸]。
+由此去地下或2层哪边都可以，目的是取得[阴の键]和[阳の键]。
+从左侧的楼梯前往地下。
+下楼梯取得[御神水]，前往[渡り廊下]。
+顺[渡り廊下]行进，上楼梯行进一段向北有两条通路，先去右边。
+到尽头处踩地面上的机关，再由茧继续踩。
+零绕到左边通路踩机关，通向[格子の部屋]的门打开。
+进入后摄下浮游灵[等待双子的宫司]，取得其身上掉落的[阴の键]。
+进入里面的[绳の御堂]取得[祭主の手记5]。
+返回1层[佛间]，上楼梯去2层。
+到达2层[瞑想の间]，取得[强化レンズ「视」]和[蝶が描かれた日记3]。
+让茧踩地板上的机关开门。
+进入，取得[蝶が描かれた日记2]，出现男浮游灵。
+前往[当主の间]，将五本书放在正中央六角柱有佛像的一面，破解谜题，取得[阳の键]。
解谜答案（从左往右）：红キ羽→双子→禁忌→人柱→灾厄
+前往[座敷牢]，途中在[冲立の部屋]和[布の廊下]与怨灵战斗。
+进入[座敷牢]，取得[九〇式フィルム]。
+进入内部，浮游灵[调查秘祭的男子]出现。
+取得书柜上的[民俗学者の手记9]、[民俗学者の手记10]、[八槌の札键]、[逢坂家の地图]。
+出门后发生movie（[座敷牢]门突然关闭，茧被关在牢内），第四刻终了。

第五刻　赞

■黑泽家

+前往[地下贮藏库]，与井内爬出的女怨灵战斗，取得[念珠]。
+上楼梯到[境内]，出[黑泽家]，过桥时与女怨灵战斗。

■逢坂家

+向[逢坂家]进发。途中出现女浮游灵，跟踪她来到[藏]前，取得[蝶が描かれた日记四]·[ほたる石]。
+进入[藏の里]接受立花树月的指点。
+前往[逢坂家]，去2层[客间]取得[念珠]，与两个怨灵战斗。
+前往[奥の间]发生movie，与两个怨灵战斗，取得[血涂れのメモ]、[红玉髓]和[装备机能「报」]。
+去[佛间]取得[零式フィルム]（最强的底片，建议保留到最终战）。
+调查佛坛上的风车。
解谜提示：立花树月的话
解谜答案：左上1→左下3
+打开相邻的墙壁，进入地下[深道]。
+在放置人偶的箱子上取得的[镜石]和[ぶどう石]。
+进入里侧，取得[フィルムリール七]，调查仓库附近的箱子+发生movie，与怨灵战斗，打倒后取得[红锈びた键]。
+出[佛间]后与怨灵战斗。

■黑泽家

+前往[黑泽家]，过桥时与两个怨灵战斗，由[境内]右侧门进入。
+经过[地下贮藏库]与两个怨灵战斗，到[座敷牢]，用钥匙开门进入。
+取得[茧の书置き]·[白发の少年の写真]。
+角色转换成茧，追红蝶。
+角色转换成零，出黑泽家行进一段，发生movie。
+到桐生家正门，摄下进入其中的浮游灵。
+对[桐生家]正门摄下封印灵，在[槌原家前]对准井摄影解除封印。
+进入桐生家。

第六刻　鬼只





■桐生家

+进入[首吊り人形の部屋]，追踪双子。
+途中进入[佛间]取得[紫の表纸の日记一]。
+进入[双子の部屋]，开另一侧门时双子灵出现，取得[紫表纸の日记二]·[青水晶]。
+来到[明暗の廊下]发生movie，与双子灵战斗。
+在廊下尽头的门帘后取得[フィルムリール四]。
+进入[人形の间]，取得[人形师の手记三]，对准无头人偶摄影。
+前往[佛间]，站在墙壁洞穴处对洞穴内摄影。
+出来后与双子灵战斗，进入邻间[あかずの间]取得[人形师の手记四]·[苦灰石]。
+由记忆点附近的楼梯上楼。
+进入[高床座敷]取得[念珠]，对人偶摄影。
+进入[纳户]，摄下箱子前的双子灵，取得[人形の右腕]·[人形师の手记二]。
+打开通向[障子の间]的门，由记忆点附近的楼梯下楼，发生movie。
+取得[フィルムリール三]·[リシア辉石]。
+打开通向[座敷-廊下]的门，前往[明暗の廊下]。
+进入[窗のある纳屋]，对有灵力的箱子摄影得到[人形の首]·[人形师の手记一]。
+进入[纳户]对有灵力的箱子摄影，取得[人形の左腕]、[紫の表纸の日记三]。
+进入[あかずの间]，对屋角的灰堆摄影，得到[人形师の设计图]·[烧け残った手记]。
+进入[首吊り人形の部屋]与怨灵[人偶师]战斗。
+取得[ガラスの目玉]·[人形师の手记五]·[装备机能「换」]·[念珠]。
+进入[人形の间]，先调查无头人偶，将各部位装上，再调查两个人偶身后的人偶控制台。
解谜提示＝人形の设计图
解谜答案＝左右左右右左
+与双子灵战斗，打倒后取得[薄紫水晶]，控制台处出现梯子。
+顺梯子下去，行进一段发生movie（突遇黑泽纱重，摄影失败，[摄影机]和[怀中电灯]掉落，爬上地下另一侧的扶梯进入[立花家]）。

第七刻　纱重

■立花家

+开始后先存盘，出门后避开怨灵黑泽纱重（一触即死）顺廊下前进（不进有布帘的场所），到[阶段-廊下]。
+上楼，顺廊下行进，发生movie（再遇纱重，逃跑）。
+顺来路返回，自动进入[并んだ座敷-东]。
+由北侧门进入[并んだ座敷-北]，取得[绿の表纸の日记一]。
+由西侧门进入[并んだ座敷-南]，发生movie。
+进入[纳户]取得[桐の键]。
+出门后避开怨灵由西侧门进入[并んだ座敷-西]，发生movie。
+调查北侧门附近的人偶控制装置。
+回[纳户]取得[赤い纽が结ばれた人形]。
+出门后避开怨灵返回人偶控制装置处解谜开门。
解谜提示：人形の设计图
解谜答案：左左左右右右

■桐生家

+经过[渡り廊下]进入桐生家，在[双子の部屋]取得[念珠]。
+由[人形の间]下梯子到地下，取得[射影机]·[怀中电灯]。

■立花家

+上东侧梯子到立花家[大纳户]。
+出门后对右侧门摄影，解除封印。
+进入[映写室]，取得[フィルムリール二]。
+进入[纳户]取得[フィルムリール六]。
+上楼梯，进入[障子の部屋]，取得[强化レンズ「零」]·[绿の表纸の日记四]。
+返回[明暗の廊下]，对另一被封印的门摄影，解除封印。
+进入[双子の部屋]取得[红い表纸の日记三]。由西北侧的门出去。
+来到[座敷-廊下]对被封印的门摄影，进入[时计のある宏间]。
+上楼梯后听到说话声，向声音方向行进。调查2层[吹き抜け]南侧屋内有茧的门时，一和服少女灵出现，自后追赶。
+进入[高床座敷]（地板下有声音），取得[红い表纸の日记二]和[双子と少女の写真]。
+出来后，到房间左侧调查地柜，发生movie。
+与穿和服的少女怨灵战斗，打倒后取得[红い表纸の日记一]。
+之后和服少女灵会分别躲在[障子の间]和[并んだ座敷-西]的壁柜中，找到后与她战斗。
+在2层[纳户]取得[念珠]。
+下楼到1层[座敷-廊下]，和服少女出现，自后追赶。
+进入[中座敷]，取得[红い表纸の日记四]。
+进入[座敷のある部屋]，取得[フィルムリール五]。
+调查玄关北侧的衣柜，发现和服少女灵，与之战斗。
+返回去1层[上座敷]，取得[绿い表纸の日记三]，调查壁柜后离开。
+和服少女从壁柜内爬出，与之战斗，打倒后取得[铃の键·赤斑点水晶]。
+打开2层[吹き抜け]的门，取得[绿の表纸の日记五]·[红い纽の日记一]·[家纹风车（立花）]·[ほたる石]。
+发生movie（八重从门口经过，之后茧推门进来，说自己哪里都不去了，

要和零在一起）。

第八刻　半月

■皆神村

+由[桐生家里]到[三方路]有鸟居的场所，向南行进，对朽木根部的洞穴摄影。

+进入[暮羽神社]，与怨灵战斗，取得[念珠]·[民俗学者の手记七]·[黄色く光る矿石]。

+对祭坛摄影，解除封印。

+在三方路与怨灵战斗。

+由朽木根部的洞穴进入[朽木]内，发生movie（茧倒下，呓语），取得[民俗学者の手记十二]。

+调查祠，取得[八角菱の键]。

+对祠和茧摄影，茧倒下的场所有风车。

+与茧接触发生movie（迷茫中零找寻着姐姐，来到一方形无底深坑处，向深坑另一侧的忌人询问姐姐去向，忌人手指坑下）。

+返回，用钥匙打开[藏]的门进入，发生movie，取得[零式フィルム]。





+进入牢中，取得[红い纽の日记三&四&五]·[水晶原石]。

+对有灵力反应的墙角摄影，取得[村全体の地图]。

■桐生家

+前往[桐生家]，在[双子の部屋]取得[90式フィルム]。

+在2层的[障子の间]对人偶摄影。

+调查相邻房间西北角的墙壁，进入[隐し部屋]，得到[家纹风车（桐生）]。

+出门时发生movie，与怨灵战斗。

■逢坂家

+前往[逢坂家]，由[着物の间]前往[纳屋]调查箱子。

+女怨灵从箱内爬出，打倒后取得[家纹风车（逢坂）]。

+出门后发现3个小孩灵逃跑，循声寻找。

+分别摄下躲在[佛间]、2层[客间2]、[奥の间]的小孩灵，取得[あられ石（小）]，[ざくろ石]。

+在[围炉里の间]与3个小孩怨灵战斗，胜利后得到[追加机能「护」]。

+离开[逢坂家]

■皆神村

+经过[御园]时与3个怨灵战斗。

+过桥后到达墓地，对内部的祠摄影，再对槌原的墓碑摄影，与女怨灵战斗。

+调查祠，取得[家纹风车（槌原）]。

+进入[朽木]内。

+调查祠，破解风车之谜，发生movie。

谜题答案：左上1→右上2→右下3

+与茧接触，发生movie（茧清醒）。

最终刻　红蝶

■皆神村

+到[三方路]鸟居附近发生movie（众村民怨灵追来，和茧失散），与2个怨灵战斗。

+打倒后下石阶回到鸟居。

+角色转换成茧，追红蝶。

+角色转换成零，前往黑泽家。

■黑泽家

+进门后发生movie（茧被蒙面祭司簇拥带走）。

+过桥时与怨灵战斗，取得[蝶が描かれた日记五]。

+进入黑泽家，与[佛间]的门接触，角色转换成茧。

+顺路前进追红蝶，到[格子の部屋]前。

+角色转换成零，得到[蝶が描かれた日记六]。

+由[渡り廊下]有红蝶的一侧通路进入[格子の部屋]，存盘。

+进入[绳の御堂]发生movie，与怨灵[黑泽家当主]战斗。

（对祭主使用90式底片，对部下使用14式。先打倒两个部下，注意祭主的飞行道具。在祭主使用飞行道具瞬间，用90式+强化レンズ「零」的combo将其KO）

+打倒后取得[祭主の键]·[硅孔雀石]。

+用钥匙开门，顺廊前进，在尽头的门前得到[ほたる石]。

+继续前进进入[地下深道]。

+顺漫长的[地下深道]向深处行进，在最初拐角处取得[镜石]，途中打倒8个忌人怨灵。

+来到[地下深道]尽头有很多蜡烛的场所。建议返回存盘。

+穿过赤色鸟居，发生movie（茧被带到深坑“虚”前，即将举行仪式）。

+与成为绝对灵的楔战斗！

（与之前一样一触即死！在其出手瞬间使用“零式底片+强化レンズ「零」等级3”的combo即可一次将其解决）

+穿过红色鸟居，途中取得[遗された书简]。

+到石阶最下方，发生最终movie。

ENDING1（easy·normal）

零掐死姐姐，完成红赘祭仪式

（在盛大的红赘祭仪式上，人头攒动，灯火辉煌……茧站在“虚”前，零迷茫地走过去）

零：怎么?

茧：我们……虽然在同一天出生，但毕竟还是要别离，死亡。你明白吗?明白吗……

零：姐姐，不是说好要一直在一起的。

茧：永远在一起是不可能的。

（祭司们一齐以杖顿地催促着）

茧：但是，这样就会变成一个人……所以，请杀了我吧!

（茧躺下，零默默上前，零的双手放在茧的脖子上，用力……茧被忌人扔进无底深渊化作红蝶，零一路追寻红蝶……）

零一人静静坐在河边，耳边回响着之前和姐姐的约定“一直在一起，我们约定的”。

ENDING2（hard·nightmare）

九刻之外多了一刻——零刻 虚，最终BOSS是仪式失败而充满怨念的纱重。

最后零打败附身在姐姐身上的纱重，纱重坠落黄泉之门。

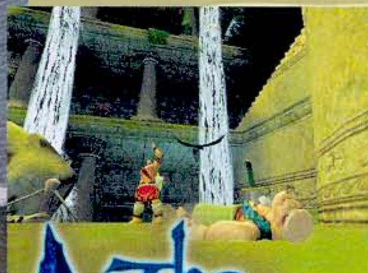
妹妹因为看到黄泉之间的怨灵而瞎眼，姐姐跟妹妹一起逃出，红赘祭仪式没有完成。

ENDING3

在第八刻茧倒下后零不管姐姐前往神社调查祭坛，选择“丢下姐姐一个人逃出”，最后一个人说无法遵守约定，GAMEOVER。









the MARK of KRI

——克里之印记——

静寂的杀气，无声的暗杀之法!!

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2003.10.23
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——



操作系统

左摇杆……………………………………角色移动
右摇杆……………………………………锁定敌人
△……………………………………调查/鹰移动
□……………………………………………攻击
×……………………………………………攻击
○……………………………………………攻击
L1…………………………………主视角/弓箭攻击
L2……………………………………切换视角
R1……………………………………………防御
R2……………………………………武器菜单



攻略流程

Stage 1

与宿屋老板交谈后离开，与柜台旁的海盗交谈可以进行基本训练（出门时也会询问是否训练），与二层的占卜师交谈可以更换服装或者进行已经通过的关卡。

本游戏的战斗系统比较特殊，在接近敌人后首先要用右摇杆来锁定敌人，被锁定的敌人头上分别会出现□、×、○，然后根据按这三个键来攻击不同的敌人。在战斗中可以多加利用×□□□或者×○○○这样的连续技来攻击敌人，这两种连续技在最后一击都可以将敌人击倒，随后追击就可以一击杀死敌人，但是在锁定多个敌人的情况下这两个连续技是不成立的，只有依靠单键连打来进行攻击了。





鹰的运用在本游戏中十分重要，那些有发光的旋转图腾都是鹰可以着落的地点，在鹰着落后可以按L2键切换到鹰的视角来观察地形或者飞向下一个目标。

进入战场后熟悉一下系统一直前进，当到达无法打开的大门的时候要放出鹰飞过大门并踩到机关上，这样大门就会开启，进入第一道门后调查机关就可以打开第二道门。进入遗迹内部后将敌人全灭会出现一个火圈（不是马戏团那种火圈……），进入后过关。

Stage 2

在宿屋与一个胖子交谈后离开，本关前进行的训练是暗杀的技巧。

暗杀的系统与《天诛》、《合金装备》比较相似：从背后锁定敌人后悄悄接近，当敌人头上的按键提示不在闪烁的时候按下就可以完成暗杀，当锁定两个敌人进行暗杀的时候，敌人头上会出现按键的组合，完成按键组合就可以一次暗杀两名敌人。贴墙暗杀的方法也相同，贴墙接近敌人，锁定并暗杀。与暗杀系统被同时解除的还有当身系统，这个系统限制在空手





状态下，只要在敌人攻击瞬间按下R1键就可以一击杀敌，在被敌人发现后是相当实用的杀敌技巧，要多加练习。

进入战场后一路暗杀前进，用鹰眼观察敌人状态的时候，有的敌人头上会有号角的标志，这类敌人一旦发现主角就会吹响号角招来很多敌人，小心不要被发现。当前进到环状遗迹的时候要用鹰压下梯子才可以继续前进，在这区

域中要小心地上的鸟，一旦它们被惊飞同样会引起敌人的注意。在之后岩石上有两个面对面的敌人的地方要先将鸟哄飞吸引它们的注意力，之后再爬上梯子将两个敌人暗杀。进入洞内有很多敌人的地方将它们全灭，继续前进到尽头开门就可以进入本关的后半部分。

本关后半部分前进时要小心左侧高台上的敌人，以石柱做掩护前进，在尽头将敌人全灭后过关。

Stage 3

在宿屋与巫师交谈后离开，本关进行的训练是弓箭的技巧。

使用弓箭攻击只有进入主视角才可以，当瞄准后目标的上方同样会出现×的标记，在闪烁的情况下射击要3箭才能杀死一个敌人，如果调整角度直接射击敌人头部（×停止闪烁的时候）的话只要一箭就可以，需要注意的是头顶有盾牌标记的敌人是无法用弓箭杀死的。另外在今后的关卡中可以利用弓箭射击吊钟来吸引敌人。

本关开始后会遇到野猪，这个东西的作用与鸟相同，赶走后可以吸引敌人的注意力，为了安全起见，建议用弓箭将它射跑。一直前进至尽头按下开关打开栅栏，进入后更换场景。

在第二个场景中用鹰压下梯子蹬上巨大的树干移动，进入尽头的树洞内打开架子上的开关后原路返回，通过途中刚刚打开的通路继续前进，到尽头后用鹰飞入对面的巨大树干内并将开关压下放下吊桥。通过后进入下一个场景。

本关的最后一个场景中的敌人处于交叉巡逻的状态，建议先将两侧的各3个敌人收拾后再对付中央的敌人。进入正面的大门后继续前进，之后的林地敌人很多，而且多隐藏在树后，首要的攻击对象依然是弓箭手，将两块林地的敌人全部消灭后过关。

Stage 4

在宿屋与坐在角落的老人交谈后离开，本关进行训练的是于高度之上暗杀的技巧。

这种暗杀的方法与普通的暗杀没有什么分别，只要站到房顶或者高台的边部并锁定敌人，当×标记停止闪烁的时候就可以暗杀了，而且一次暗杀两个敌人的技巧也同样适用。

进入战场将城墙外的敌人消灭后沿梯子进入城内。城内的猴子、鸟、吊钟全部可以用来吸引敌人注意力，要多加利用。抵达尽头干掉斧子兵后进门更换场景（斧子兵不大好砍，建议用当身技）。

一路暗杀敌人并前进，到达城中心的环状部分的时候需要特别小心，这里的敌人多而且很多敌人都是使用弓箭，多运用鹰眼寻找敌人行动规律，之后再行动。抵达底层后干掉两个斧子兵后过关。

Stage 5

与海盗交谈后就可以进行长矛技巧的训练，长矛与其他兵器的攻击方式相同，只是一个按键可以同时锁定两名敌人。

进入场景后一路前进，在第一次乘船移动的时候要在船上将对岸的弓箭手解决，不要平白浪费体力。在尽头码头紧锁的大门要到四周打开四个开关才可以开启，之后乘船通过。

第二个场景开始便是乘船移动，同样要小心沿路的弓箭手。上岸后中央的屋顶有一个弓箭手按环形路线在屋顶巡逻，由于是穿铠甲的家伙，弓箭没法收拾他，只有小心躲避了。前进到桥上有三个弓箭手的地方后要先放出鹰到对岸压下开关使船移动，待船靠岸后再继续前进。上岸后与先前相同，要先放出鹰到对岸压下开关，此时会不断有敌人出现，要一直消灭敌人直至船靠岸才能继续前进。

在神殿的中央祭台上每层都有两名敌人巡逻（顶层没有，第二层有一名），四周的石柱上也有四名弓箭手，首先要在安全的地方放出鹰将高台的梯子全部压下，之后解决掉弓箭手，最后再清理每层的敌人。蹬上祭台顶层后发生剧情，之后与一群丧尸战斗，全灭后过关。

Stage 6

本关可以使用斧子，攻击方式与长矛相同，只是攻击力更高，深刻地体会到了什么叫做“轮圆了打”……

神殿内的路线十分简单，只是不断地杀敌前进，由于丧尸这种敌人的特性，如果没有给他们致命一击的话是无法完全将他们杀死的，如果对自己的操纵有信心的话也可以不理会敌人，一路跑过去。

进入本关的第二个场景后每个门基本上都要打开开关才可以开启。新出现的个头很小很灵活的敌人会夺走主人公的武器，将他们做掉后就可以取回。抵达尽头后要与BOSS对决，他会不断招出各种丧尸攻击，一段时间后，祭坛上的三个红色的斧头丧尸（红色三连星！？）跳下加入战团，这时普通丧尸不会再出现，建议将杂鱼清理干净后再对付三个红色的丧尸，由于这三个家伙的能力比较高，建议还是使用当身技。

全灭后蹬上高台找BOSS对决，结果没有战斗，而且BOSS还在游说主角与他一同统治世界的时候就被“噗”地一斧子剁死了……话都没说完，可怜的家伙……

□文／我当！我再当！·明人







SIREN サイレン

[尸人]（死魂曲）

PS2	厂商：SCEI	发售日：2003.11.6
	类型：AVG	价格：5800日元	其他：——

文／光明（LIGHT · SHINING）

流程攻略（续上期）

须田恭也

■蛇ノ首谷　蛇ノ首谷／折臥ノ森／第2日7：00

击退「头脑尸人」

同行者：神代美耶子

▼渡过吊桥，在吊桥西侧拾取打火机

▼进休憩所，取得柜棚上的「周刊粕取ーカストリー」

▼在选矿所外南面空地铁桶旁取得「美浜奈保子の履历书」

▼返回宫田轿车处，用打火机点燃吸引头脑尸人附近的犬尸人

▼成功后，一路猛追头脑尸人将其打倒

ライター（打火机）	
入手	吊桥桥头西侧 *选矿所侧
作用	将宫田车内汽油点燃
周刊粕取ーカストリー	
详细	登载着××村三十三人杀人事件的新闻记事
入手	休憩所的柜棚上
美浜奈保子の履历书	
入手	选矿所外南面空地的铁桶旁
宫田司郎の免许证（驾驶证）	
入手	最初头脑尸人站立的场所

「38口径警察铳」入手

同行者：神代美耶子　　终了条件2

▼渡过吊桥，前往积水方向引发羽翼警官尸人登场

▼不与其交战，逃向选矿所



▼通过选矿所犬尸人的视野可发现休憩所地板缝隙间的钥匙

▼确认钥匙的位置后，打倒犬尸人进入休憩所

▼调查休憩所地板缝隙取得「配电ボックスの键」

▼前往配电箱处，打开配电箱盖，拉下控制杆使积水处的电线不带电

▼由内侧到达积水处，将在田堀废屋仓库取得的酒瓶打碎

▼返回配电箱，打开幻视模式观察警官尸人的行动

▼待警官尸人去积水处饮酒之际，拉上控制杆使警官尸人触电

▼拉下控制杆，去积水处取得38口径警察铳，终了

配电箱钥匙	
入手	休憩所地板缝隙间，用火钩取出
作用	打开选矿所的配电箱
38口径警察铳	
条件	须田恭也第2日20时终了条件2的必要行动
入手	羽翼警官尸人在积水处触电后掉落地面

■村中心部（违法建　Ver）　大字粗户／真鱼川岸边／第2日20：00

和安野依子一起侵入「尸人の巢」

同行者：安野依子　　终了条件1

▼打倒六角家附近的半尸人，登上库房

▼熄灭手电，顺道路前进，途中的铁栅栏可用火钩敲击3次破坏

▼到食堂附近要放慢脚步，因为食堂下面有猎枪尸人狙击

▼由食堂屋顶的梯子下来，须田1人上前打倒猎枪尸人

▼进食堂内，打倒内侧门后的尸人由食堂后门出去

▼在米屋南侧的铁桶上取得折锯（注意此处有尸人隐蔽）

▼由食堂和米屋之间前进，打倒途中的半尸人

▼取得烟草屋和石川家之间通道墙壁上的「粗户町内地图看板」

▼之后，观察猎枪尸人的行动，被发现可到石川家避难

▼登上梯子，用折锯锯断木栏，终了

折锯	
入手	放置在米屋南侧的铁桶上
作用	锯断目标地点前的木栏
粗户町内地图看板	
入手	烟草屋和石川家之间通路的墙壁上

为四方田春海制造侵入口

同行者：安野依子　　终了条件2

▼以和终了条件1同样的方法打倒六角家前的狙击尸人

▼进六角家内打倒半尸人

▼取得鞋柜上的「竹内传书−羽生蛇村ノ信仰−」和便所内的下水道钥匙

▼到达巴士车站里侧的下水道口处打开井盖

▼进入下水道，接近铁栅栏时发生事件，终了

●备注——1.必须带领安野前往下水道的铁栅栏处

2.在竹内的「蛭ノ家」剧本中让安野隐藏进石窟是必要行动

マンホールキー（下水道钥匙）	
入手	六角家便所
作用	使用它进入下水道
竹内传书−羽生蛇村ノ信仰−	
详细	记载着有关羽生蛇村的信仰
入手	六角家鞋柜上

■いんふぇるの　いんふぇるの／第3日23：00

打倒「堕辰子」　　终了条件1

▼首先，和堕辰子手下尸人进行猎枪对决



▼命中4发后猎枪对决结束
▼继而，手下尸人手持日本刀冲来
▼这时不能彻底将其打倒，注意避开他的攻击
▼经过一段时间发生事件，宇理炎发动，战斗再开
▼使用宇理炎命中手下尸人1次即可将其打倒
▼取得眼前的「日本刀－焔薙－」，与堕辰子开战
▼打开幻视，当堕辰子接近时，面对其使用宇理炎
▼命中3次后战斗结束

焔薙	
详细	神代家家宝
入手	打倒手下尸人后取得



将「堕辰子」斩首　　终了条件2

▼以和终了条件1同样的方法与堕辰子开战
▼装备焔薙，朝美耶子所指的方向行进，来到一金字塔状镜子前
▼由镜中影像可看清堕辰子的动作，在其扑下攻击时用焔薙反击
▼命中堕辰子4次后将其打倒，斩首
●备注——准确把握攻击堕辰子的时机
1.焔薙最初不发光，经过一段时间开始发光，之后再实施攻击
2.面对镜子握刀，由镜中影像观测到堕辰子出现在左右侧较近位置时立即转向、挥刀便可命中
3.当堕辰子处于不易攻击的位置时可逃向镜子另一侧等待时机

竹内　多闻

■蛇ノ首谷　　蛇ノ首谷/返り桥/第2日10：00



打倒狙击手志村晃　　终了条件1

▼渡过北面的吊桥，行至小祠堂处
▼在祠堂后面取得「ホース」（软管）
▼回到吊桥，在桥上洒汽油、点火
▼返回志村晃把守的石桥，先打倒附近的羽翼尸人
▼接近志村晃后，他会开一枪即转身向废材处逃跑
▼因桥东另有一羽翼尸人，所以要避免在桥附近开战
▼到废材处打倒志村晃，终了
●备注——如不烧毁吊桥，志村晃会经吊桥再绕回石桥，周而复始

ホース	
条件	竹内多闻第2日18时的终了条件2CLEAR的必要条件
入手	祠堂后面
栏杆の伤迹	
入手	石桥左边第5根栏杆

回忆「志村晃」　　终了条件2

▼一开始从安野手中得到志村晃的古旧写真
▼以和终了条件1相同的方法打倒志村晃，终了
●备注——在志村剧本的大字波罗宿让安野隐藏在川崎家门口是得到写真的必要条件

志村晃的古旧写真	
详细	志村和孩子时期竹内的写真
入手	开始后从安野手中得到



■宫田医院　　宫田医院/第二病栋一层里口/第2日18：00

寻找「アルバム」（相册）　　终了条件2

▼首先前往2层的男子便所，将软管接上水龙头由窗口垂下
▼再去1层的男子便所，将软管拉到阴沟内
▼回到2层男子便所，打开水龙头放水
▼返回1层男子便所，取得浮上来的「二阶第二病栋への键」
▼前往2层第二病栋，进入通路最里侧的院长室取得唱针
▼进入相邻的资料室调查相册，终了
●备注——在「蛇ノ首谷」取得「ホース」（软管）是必要条件

通往2层第二病栋的钥匙	
入手	使用软管在1层男子便所取得
作用	进入2层第二病栋
レコード针（唱针）	
条件	竹内多闻第3日3时终了条件2的必要行动
入手	调查放置于院长室的留声机

■尸人の巣　尸人ノ巣/第四层附近/第3日3：00

前往「巣の中枢への门」　　终了条件1

竹内多闻PLAY

▼拾起掉落附近的手电筒
▼进入松川屋，取得电话一侧墙上的「羽生蛇村航空写真」
▼回到开始地点，进入洋服店
▼打开幻视，调出监视松川屋看板的尸人视点，得知电话号码XX4216
▼拨打洋服店的电话吸引手枪尸人
▼趁手枪尸人去松川屋打电话之际，蹲身通过松川屋门口，翻过木台
▼在林家后门附近堆放巨大铁管的场所取得武器「鉄パイプ」
▼继续前进，打倒犬尸人，翻过木台
▼登上铁梯发生事件，转换须田恭也PLAY

须田恭也PLAY

▼翻过木台，进解体屋取得「フロアジャッキ」（千斤顶）
▼来到轻型卡车处，使用千斤顶抬起车身，由车下通过
▼翻过木台到达石桥附近，避开犬尸人去水门处
▼开水门，达成竹内多闻第3日22时终了条件2的必要行动
▼由石桥下方顺河沿行进，先不上木台，到尽头攀上土台
▼拾取墓地上的「生き残り头脑ゲーム」和附近的「狩猎用狙击铳」
▼下土台攀上木台，一路行进，打倒或避开途中的3个犬尸人
▼到达有显眼的血字符号的场所，终了

手电筒（竹内）	
入手	开始地点左前方的地上
作用	照亮周围
鉄パイプ（竹内）	
入手	林家后门附近堆放巨大铁管的场所
作用	竹内的武器
フロアジャッキ（须田）	
入手	解体屋1层地板上
作用	抬起轻型卡车
狩猎用狙击铳（须田）	
入手	顺河沿行进，登上尽头处的土台，在墓地取得
作用	须田的武器
羽生蛇村航空写真（竹内）	
详细	昭和50年羽生蛇村的写真
入手	松川屋电话一侧的墙壁上
生き返り头脑ゲーム（须田）	
详细	玩迷你游戏
入手	顺河沿行进，登上尽头处的土台，在墓地取得



突破「巣の中枢への门」　　终了条件2

竹内多闻PLAY

▼以和终了条件1同样的方法到达放置一堆铁管的场所
▼登上附近的木台，跳过坏木板，下梯子
▼由近藤家后门（四方田预先打开）进入房内

▼去有留声机的房间，取得「东エリのレコード」
▼将唱针装到留声机上，启动留声机吸引手枪尸人过去
▼从近藤家正门出去，登上木台
▼沿高台行进，拐角处注意避开犬尸人的视线
▼到尽头跳下木台发生事件，转换须田恭也PLAY
须田恭也PLAY
▼以和终了条件1同样的方法到达有显眼的血字符号的场所
▼发生事件，之后站在原地狙倒4个尸人（向青白光处狙击）
▼前往绿光处，终了

东エリのレコード（竹内）	
入手	近藤家有留声机的屋内，与扬声器相邻的柜子上

■尸人の巢　尸人ノ巢/第三层附近/第3日22：00
发现「燒け迹」　　终了条件1



▼首先，进入深处，发生事件，打倒犬尸人状的美滨奈保子
▼翻过木台，在解体屋中取得「アトランティス增刊号」
▼前往公园，发生事件，与头脑尸人和犬尸人开战
▼打倒后进入公园里侧的狭窄通路，发现白衣燃迹

アトランティス增刊号	
详细	宇宙考古学特集
入手	解体屋1层桌上
白衣の燃えカス	
详细	白衣燃烧后的痕迹
入手	公园里侧的狭窄通路



到达「竹内家」　　终了条件2
▼以和终了条件1同样的方法打倒头脑尸人
▼取得头脑尸人掉落的カセットテープ(录音带)，返回解体屋
▼上解体屋2层，由窗口处推落灯箱
▼下楼由灯箱砸出的窟窿跳进河道
▼避开犬尸人攀上最初的扶梯
▼上桥后，将录音带缠绕在警示板上
▼下扶梯，拉动录音带吸引三蛇桥上的猎枪尸人和犬尸人
▼登上另一扶梯，翻过木台，到达竹内家



カセットテープ	
入手	打倒公园里的头脑尸人后从其身上掉落
作用	缠绕在警示板上用以吸引三蛇桥上的尸人

牧野　庆
■大字波罗宿　大字粗户/那边集落/第3日12：00
击退「头脑尸人」　　终了条件1
▼首先到吉村家旁的煤炉处取得「竹内多闻宛ての手纸」
▼进吉村家屋内，调查红色相册取得「双子の写真」
▼将屋顶的犬尸人引下来打倒，小心避开附近的羽翼尸人
▼登上屋顶打倒猎枪尸人
▼这时「火の见橹上」的头脑尸人会下来逃跑
▼追踪头脑尸人将其击毙
●备注——头脑尸人开始会由石桥附近向木桥逃跑，可通过幻视监测其行踪

给竹内多闻的信	
详细	羽生蛇村役场给竹内的信
入手	吉村家旁的煤炉上
双子の写真	
详细	昭和51年6月30日降生的一对双胞胎的写真
入手	调查吉村家屋内的红色相册

获取「爆药」　　终了条件2
▼前往井户，在井边使用村中心部石川家仓库取得的ロープ（绳子）
▼顺绳子下井，上梯，打开木箱发现爆药，终了
●备注——竹内多闻剧本——大字波罗宿/初日2：00旋开阀门是必要行动
▼前往墓地，取得墓石上的「锁锭の键」



▼下河道，打开バルブ（阀门）上的锁，旋开阀门
■合石岳　合石岳/羽生蛇矿山/第3日16：00
到达「水门への道」　　终了条件1
▼首先进入管理小屋，拾取桌上的「门の预备键」
▼出门后取得铁门左侧揭示板上的「行方不明少女の张り纸」
▼进入东第5斜坑，打倒已变成尸人的恩田里沙
▼用宫田在医院取得的铁杭将里沙钉在地上使她不能行动
▼拾起旁边掉落的「サイレン小屋の预备键」
▼进入东3号斜坑，将入口附近断开的ダイナマイト（甘油炸药）导线接上
▼进サイレン小屋，按甘油炸药的起爆开关
▼犬尸人、蜘蛛尸人全员瘫痪，由第一通洞前往水门

门の预备键	
入手	管理小屋桌上
作用	打开管理小屋附近的铁门
サイレン小屋の预备键（警备小屋备用钥匙）	
入手	打倒恩田理沙后，从其身上掉落
作用	打开サイレン小屋之门
行方不明少女の张り纸（失踪少女的招贴）	
详细	芳川奈美子的寻人启示
入手	管理小屋附近的揭示板上



以尸人全灭的状态到达「水门への道」
终了条件2
▼首先以和终了条件1同样的方法起爆
▼登上サイレン小屋屋顶，用武器攻击纹章，取得「空鱼」
▼之后由第一通洞前往水门方向

空鱼	
入手	使用武器攻击サイレン小屋屋顶上的纹章后取得

宫田　司郎
■宫田医院　宫田医生/第一病栋诊察室/第2日0：00



打倒恩田美奈　　终了条件1

▼开始后与护士尸人展开战斗，将其打倒
▼前往第二病栋的药库取得地下室钥匙
▼进检查室取得「入院患者の手纸」
▼打开地下室门，下楼梯进仓库取得二层男子便所钥匙
▼进灵安室起下棺材上的钉子（钉子锤必须），打开棺材盖拔取铁杭
▼打开2层男子便所的门达成竹内多闻第2日18时终了条件2的必要行动
▼最后去地下ボイラー室（锅炉房）打倒头脑尸人恩田美奈

●备注——注意护士尸人被打倒后会很快复活，不要与其多纠缠，之后她会打开检查室的门

地下室钥匙	
入手	药库
作用	打开通往地下室的门
脑波测定器	
入手	检查室
作用	从ダクトシュート处扔下将下面的尸人砸倒
杭	
条件	牧野庆第3日16时终了条件2的必要行动
入手	灵安室内，拔下钉在尸体上的铁杭
作用	牧野使用，在合石岳将变成尸人的恩田理沙钉在地上



2层男子便所钥匙	
入手	地下室的仓库
作用	打开2层男子便所
入院患者の手纸	
详细	给志村晃的信
入手	放在检查室的抽屉中

「宇理炎」入手　　终了条件2

▼分别取得看守室内的「荧光灯」和检查室内的「脑波测定器」
▼在2层丢垃圾的ダストシュート处将荧光灯投下吸引猎枪尸人
▼通过幻视待猎枪尸人靠近时投下「脑波测定器」将其击倒
▼下楼梯进中庭，打倒蜘蛛尸人，推开中央石像，顺梯子下去
▼进入里侧房间得到「宇理炎」



宇理炎	
详细	三隅乡土馆指定重要文化财产
入手	宫田医院中庭地下室

四方田　春海

■尸人の巢　尸人ノ巣／第一层附近／第3日0：00

从「尸人の巢」逃脱　　终了条件1

▼首先趁锤子尸人敲锤之际取下丁字口墙壁上的「看板の金具」
▼去垃圾箱处取得「羽生蛇村风土记」
▼回到开始地点，以锤子尸人视野观察情况



▼锤子尸人会被看板上的箭头方向诱导去垃圾箱处察看
▼去敲锤处，由木栅栏下的小洞钻过
▼顺道路由林家向近藤家行进
▼途中，通路左侧有一小洞，其中有犬尸人看守
▼趁犬尸人转向后门时钻过小洞取得地上的「神代家お手传いの日记」
▼由小洞返回，少许前行，由左侧另一小洞钻入，到达近藤家宅院
▼进房打开后门内锁，达成竹内多闻第3日3时终了条件2的必要行动
▼由近藤家宅院内侧小洞进入中野家宅院
▼拾取中野家矮柜上的「笑い袋」，出口处磨菜刀的尸人会被笑声引来
▼趁机由左侧绕行通过出口，由解体屋旁侧的小洞钻过
▼再钻过两个小洞，到达石桥附近
▼趁犬尸人盯看电灯之际到桥下渡过小木桥
▼顺河沿前进，由小洞钻进肉屋宅院，上楼梯脱出

●备注——石桥下的小木桥很脆弱，可诱使犬尸人上桥后坠河

羽生蛇村风土记	
入手	开始地点附近的垃圾箱中
神代家お手传いの日记	
详细	记载着有关仪式的事
入手	近藤家后门附近的地上
笑袋	
详细	1970年代流行的玩具
入手	中野家矮柜上

到达「中央交差点」　　终了条件2

▼首先，以和终了条件1同样的方法到达肉屋宅院
▼由肉屋后门进入肉屋内间，使用「ぬいぐるみ」上闹钟
▼时钟约1分钟后鸣响，2层的头脑尸人被铃声吸引下楼
▼春海躲在肉屋宅院的楼梯下方
▼待头脑尸人进1层肉屋内间，立即上楼梯进2层肉屋
▼如果在原地不动，头脑尸人会过来搜查
▼出肉屋，经过三蛇桥，钻进小洞，终了

前田　知子

■棚田　刈割／棚田／第2日6:00



在不被尸人发现的状态下到达「教会への道」　　终了条件2

▼首先渡过以前高远用废车搭设的桥
▼在废车车尾左侧取得「つちのこ手配书」
▼来到河北岸的摩托车处，按动开关后返回开始地点
▼变成尸人的美浜奈保子和犬尸人会被响声吸引到北岸
▼避开两个犬尸人，通过有墓碑的铁栅栏
▼这时通向教会的通路上就只剩下1个头脑尸人了
▼避开头脑尸人的视线通过教会铁栅栏

●备注——避开头脑尸人的视线抵达教会的方法

▼通过有墓碑的铁栅栏后紧贴左侧墙壁前进



▼在L字石壁处待机，打开幻视观察头脑尸人的行动
▼趁头脑尸人监视石阶之际移动到有树木遮挡的斜坡处
▼趁头脑尸人监视台阶之际移动到其正下方石壁旁
▼贴紧石壁蹲下移动到头脑尸人监视不到的台阶位置
▼等头脑尸人监视过台阶转向反方向时，步行上台阶
▼登上一半后开始向教会铁栅栏方向飞奔
▼一路不停地通过教会铁栅栏，终了

（全文完）

つちのこ手配书（野槌蛇通缉令）	
详细	悬赏100万元活捉野槌蛇　羽生蛇村野槌蛇委员会
入手	废车车尾左侧





新世纪福音战士2

PS2	厂商：BANDAI	发售日：2003.11.22
	类型：SLG	价格：6800日元	其他：——

■文/赶着去创造奇迹 · 明人

攻略前的碎碎念……

被名曰《绫波育成计划》的蜜蜂叮起的脓包还没有完全消肿，又跑出来了只自称叫做《新世纪EVANGELIONS 2》的大马蜂，来势那叫一个凶，虽说之前此蜂之凶狠有所耳闻，但还是防不胜防，被瓷瓷实实地叮出了个老大的脓包……

算算看，这已经第N部以动漫界的超人气大作《新世纪EVANGELIONS》（国内译《新世纪福音战士》，以下简称《EVA》。特注：绝对不是什么叫做《天鹰战士》的东西）为题材的游戏了，N64平台的本系列前作当年没有大热卖，一方面是因为N64的普及量实在是很成问题，另外一方面就是游戏的概念有些过于保守，没有太多突破的地方。经过了多年的风风雨雨、悲欢离合之后，尝尽业界酸甜苦辣的眼镜厂总算是再次将《EVA》以正传的形式搬上了游戏舞台。

虽说用游戏的形式来表现这部深不见底的感情戏实在困难，但这次的《EVA2》却也耍出了一套自己的独特味道——属于每一个“《EVA》FAN”的《EVA》。为什么会这么说呢？原因很简单——BANDAI和庵野森赛这次大发慈悲，允许玩家完全按照自己的意愿去发展剧情……当然，您要是问“为什么最后碇真治没有和使徒一起在城堡中过着幸福的生活”，这谁也没办法。说到剧情，这次的攻略又对不住各位看官了，明人的脑袋太过愚昧，实在是想不出，这随机发展剧情的游戏攻略该怎么去写，最后思量来思量去觉得还是把游戏中的几个比较大的系统与重点写出来比较实际一些，哪位看官要是实在看不过眼的话就尽管骂明人吧，骂到您解恨为止。



本作的游戏类型与《樱大战》比较相似，也就是AVG生活部分与SLG的战斗部分穿插进行。在发展剧情的AVG模式下玩家要做的就是尽量高地提升“AT”数值以及与其他角色的关系，而战斗部分的戏量则相对要少上很多，而且有一些特定的战斗会按照原作的剧情直接展开而不需要去实际操纵。

POINT1 AT的基本概念

在《EVA 2》中最重要的就是这个“AT”了，这个系统与《RAHXEPHON～苍穹幻想曲》有异曲同工之妙，也就是在平时的AVG模式下用尽各种办法增加角色的AT值，而这个数值则直接影响到在战斗模式中EVA的攻击力、防御力等等，角色的AT越高，战斗中驾驶员与EVA的同步率也就越高，同样的攻击力、防御力也会随之上升；如果AT过低的话战斗就会十分困难。

看过原作的玩家都知道，在角色们的日常生活中AT这个东东的概念是比较模糊的（注意，是日常生活而不是战斗），但是在《EVA 2》中却得到了更加确定的概念，根据官方的设定，这个AT就是角色内心世界的直接体现，当角色遇到快乐的事情或者乐观地面对一切时AT数值就会上升，反之遇到痛苦的事情或者封闭内心的时候AT数值就会下降。

如果要提升AT数值惟一的方法就是与其他角色交谈，而且对于出现的问题选项都要报着乐观的态度去选择，主动向其他角色问候、主动与其他角色交谈，如果悲观地选择问题或者长时间没有行动而仅仅是四处乱窜的话AT数值就会下降。

POINT2 与角色间的关系应对

在生活部分中玩家除了要处理AT数值的问题之外还要应对与其他角色的关系，这些关系包括“友情”、“爱情”、“亲密”三项。当友情的数值升高后可以得到各种各样的情报，对于发展完整的剧情是十分重要的；爱情的数值升高后与友情数值比较相似，是发展某些特殊剧情所必须的数值，另外就是可以与对方拥抱和接吻；亲密这个数值则基本上决定着友情、爱情这两个数值的作用能否实现，也就是说不论友情、爱情这两项数值如何之高，但是亲密的数值没有达到一定程度的话，其他角色还是会与主角保持一定的距离，自然也就无法获得更多的情报或者与其他角色拥抱和接吻了。

在与其他角色交谈以提高关系值时一定要注意对象角色的心情以及性格，这样才可以更顺利的提高关系值。另外可以再多持有几种道具，然后与其他角色交谈并询问对象当前的想法，并且依照对象的想法来给予其不同的道具，这样可以增加更高的关系值。

POINT3 结局以及一周目后…



本作的结局多到可以与《绫波育成计划》一拼，限制各个结局出现的条件完全是玩家在游戏中所发展的剧情以及与其他角色的关系值，而在某些战斗中失败同样可以达成特殊的结局。在玩家完成一周目的游戏并记录之后，再次开始新游戏就可以进行其他几个角色的故事，包括绫波丽、物流明日香·兰格雷、葛城美里，至于达成隐藏要素中渚薰故事的条件我们会在后面公布。十分遗憾，同为隐藏要素的加持良治以及其他角色故事的出现方法还不清楚。

究极重点技巧、隐藏要素大公开

本作中的隐藏要素以及重点技巧实在是数不胜数，根据玩家平时所发展的剧情不同，达成的隐藏要素也不相同，由于版面有限，我们在这里仅公布比较重要的以及玩家比较感兴趣的隐藏要素以及重要的技巧。

■渚薰故事的出现方法

在玩家完成一周目的游戏并记录之后，再次开始新游戏就可以进行其他几个角色的故事，其中渚薰故事是作为本作的隐藏要素之一。使渚薰的故事出现的方法很简单，只要在一周目的最后引发最后的使徒渚薰的剧情并将其说得，就可以使渚薰的故事出现。说得的方法如下：

こんなの嘘だよね→わからないよ→そんなの逃げでしかないよ→仆と友达になってよ、もう一度→こんなの嘘だよね→わからないよ→一绪にやり直せばいい→きみが使徒でもかまわない→どうして？→何で仆の前に现れたの？→そんなの信用できない→いっそ、杀してよ！→こんなの嘘だよね→友达



じゃなかったの？→そんなの关系ないよ→君に出会ってうれしかったよ→どうして？

只要按照以上的对话问题选择就可以成功说得渚薰，穿版之后就可以进行渚薰的故事了。

■传说中的EVA4号机登场

使传说中的4号机登场的方法十分简单，只要先完成说得渚薰的剧情（当然要说得成功的）之后立刻前往第3新东京市，再次返回NERV总部后就会发生渚薰召唤出EVA4号机的剧情。

■其他地方入手的各种道具

除去在便利店购买道具外还可以在场景中找到各种各样的道具。方法是在桌子或柜子前调出菜单并选择"调べる"就可以取得响应的道具，但是要注意，在此场景中如果还有其他角色该命令则无法执行。

地点	取得道具
ミサト房间的桌子	上级ネルフスタッフＩＤ
シンジ房间的桌子(アスカ登场前)	ＳＤＡＴ
シンジ房间的桌子(アスカ登场后)	携带电话
レイ房间的柜子	歪んだ眼镜
アスカ房间的桌子	携带电话
アスカ房间的桌子	ハンカチ
リツコ研究室的桌子	マグカップ
第1发令所	トラベルブック・マンガ
学校的桌子	Hな本
学校的放有红色笔记本电脑的桌子	スナック果子
学校的垃圾箱	エチケットスプレー
ミサト公寓电视旁的柜子	目药

■噩梦一般恐怖的EVA量产型

在游戏的最后发展到原作剧场版剧情的时候，不可避免地要与9部EVA量产型决一死战，在第一次轻松地将9部量产型消灭后噩梦才刚刚开始——9部EVA量产型按照原作剧情全部复活，并且能力全部得到解放，之后等待玩家的就是无尽的绝望……是不是苏醒后的EVA量产型无法打败呢？其实还是有方法可以将它们全数歼灭的，这也是惟一的方法——取得S2机关与EVA的F型装备，并保证驾驶员的AT在90以上，这样就完全有机会将EVA量产型全数歼灭。最正确战术就是"在量产型的攻击不到的死角内展开攻击→逃跑并等待第二次攻击的机会→在量产型的攻击不到的死角内展开攻击"，如果完成以上这些条件的话就可以轻松完成对EVA量产型的歼灭工作了。

■无敌S2机关与超强的F型装备

超级无敌S2机关与超强的F型装备！这两个东东是对付觉醒后的EVA量产型所必须的东西。二者的入手是有先后循序并相互关联的，条件如下（注：一定要按照循序进行）。

以碇真治的故事进行游戏→在与第3使徒サキエル战斗时引发初号机暴走的剧情→平时注意提升与赤木律子（リツコ）的关系值确保各种装备的不断开发→在与ガギエル战斗前确保真治的AT在50以下→在与ガギエル战斗中切断初号机电缆转为内藏电池供给电力→使初号机耐久值降到50%以下发生暴走的剧情→原作剧情发生，初号机捕食ガギエル并获得S2机关→保证与赤木律子的关系值，至少能够达到"拥抱"（抱きつき）→律子完成新型辅助系统的开发，EVA用F型装备入手。

■不暴走击破サキエル达成

在对付第3使徒サキエル时想必很多玩家所用的方法都是使EVA暴走后收拾掉使徒吧，其实即使不使EVA初号机暴走也是同样可以做掉サキエル的。

★**重点一**：从出发点开始战斗后首先的目标就是正上方的[电源大楼]。在前进途中要不断确定使徒的位置，到达[电源大楼]后更换电源并沿右方迂回前进，这时可以通过国联军的动向来预测使徒的位置。

★**重点二**：当使徒进入自机的视线范围后立刻抛弃电缆使EVA变得更加灵活，之后，在使徒的攻击范围外沿圆周运动并接近使徒，期间有可能受到一次攻击，不过不会有太大影响。

★**重点三**：国联军或[武装大楼]对使徒展开攻击后，受到攻击的使徒一定会应对国联军或[武装大楼]的攻击，要趁着使徒没有注意EVA的时候立刻切入使徒的身后的死角并进行攻击，之后立刻撤出使徒的攻击范围外并重复重点二之后的步骤（即从圆周开始的步骤），大概反复3、4次之后，不暴走击破サキエル达成！！

但是这个战术运用的时候一定要确保サキエル周围除EVA外仍有两个以上的战斗目标，国联军或[武装大楼]均可，否则这个战术很难实现。

■铃原东治的加入与EVA三号机的终结

原作中的三号机驾驶员铃原东治（トウジ）与EVA三号机在本作中同样可以加入，不过根据不同的条件与分支，达成的效果也不相同。

★**达成分支一**

发生美国支部被消灭的剧情→在美里的公寓发生三号机到达的剧情→确保铃原东治的AT在40以上→铃原东治成为三号机驾驶员。

★**达成分支二**

发生美国支部被消灭的剧情→在美里的公寓发生三号机到达的剧情→铃原东治的AT未满40→三号机变为使徒，铃原东治以平民的身份与使徒战斗。

★**达成分支三**

在美里的公寓发生三号机到达的剧情→在NERV本部发生三号机被入侵的剧情→铃原东治的未满60→铃原东治以驾驶员的身份与使徒战斗。

■强力的追加武器

获得追加武器的条件十分简单，只要与赤木律子以及伊吹玛娅(マヤ)保持足够高的关系值就会不断开发出来，不过为了安全起见，两人的AT最好也保持在比较高的数值。

■セントラルドグマ内部的这里那里

在第5话前往NERV总部发生与加持良治向隅的剧情，在故事后半从加持那里得知前往セントラルドグマ内部的方法，在那里还有很多不为人知的地方。

射击场：空气～→セキュリティ

エヴァ墓场：空气～→机械音→地下→セキュリティ→梯子登る→扉无视→地下→地下

地底湖：空气～→机械音→地下→セキュリティ→梯子登る→第二级警戒扉→梯子降りる→梯子降りる→角左に曲がる→扉无视→角右曲がる→梯子登る

プラグ：空气～→机械音→第二级警戒扉→梯子降りる→角左曲がり

レイ水槽：地下方向→扉无视→セキュリティ→梯子登る→第一级警戒扉

巨人：地下→第二级警戒扉→梯子登る→空气～→地下→第一级警戒扉→机械音→机械音

マギ：地下→第二级警戒扉→角右曲



ガ　ラ　ス　　　　バ　ラ

玻璃ノ蔷薇

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2003.11.6	
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：——	

■文/SONIC

（接上期）

10月23日 [12点]

我在客厅里看见了一位漂亮的女子，她叫高濑水穗，是今年刚跟新世界电影公司签约的实习演员。她是来找艳子的。芳川虚彦这时走过来，告诉了她贵子已死的消息。两人离开。

我从书房中听到了音乐的声音。我走进书房，发现唱片机在响，放的是马勒（1860～1911，奥地利作曲家、指挥家、犹太裔）的交响曲第5首。伟雄出现，叫我不要放这首令他心烦厌恶的曲子。他说父亲自从5年前脸部受伤之后就戴着面具，把自己关在书房里反复听这首悲伤的曲子。

我出了书房，在客厅碰见了片桐光太郎。他说马勒的交响曲充满了死亡的预感，传卫门把我容易盖的围墙都拆掉了。火灾发生的时候老爷不在，那时别馆住的是生病的百合绘夫人和婴儿茉莉绘。松之助最先发现火，拼了老命把她们母女俩给救了出来。松之助说百合绘夫人体弱多病，非常疼茉莉绘。但是茉莉绘心眼太好，以至于发生了那件事情。松之助欲言又止，我通过审判之手看见了“红色瓶子、茉莉绘、松之助”。

10月23日 [13点]

我在食堂看见了水穗，她把艳子借给她的耳环弄丢了。她说这是艳子第一次拍电影时会长传卫门送给她的，要是弄丢了会挨骂的。我在食堂里靠近庭园的椅子上找到了耳环。水穗感谢完我之后走了。

我听见绚子在楼下惊叫。我连忙出屋，当要下楼梯时，一个人从背后抡了我一棍子，我滚下了楼梯，还好用手护住了脑袋，要不非摔死不可。我起身，看见绚子看着地面发呆。原来地面上是一副额头部分带血的面具。喜久代走过来说这可能是老爷的灵魂放在地上的，她能感觉到老爷还在呼喊。管家蜂谷过来把吃惊的喜久代搀扶回了房间。

（和弥）叫到这里可能是因为预感到了死亡吧。来到堇间，伟哉正在为一个很难的拼图发愁。我帮他解开。伟哉说早上看见艳子和父亲伟雄在“木莲间”门前说话来着，而且第一次看到父亲的表情是那样为难。他还说爷爷曾经告诉过他，在自己没出生之前，别馆发生了火灾，幸好松之助及时扑灭，没有让大火蔓延到客厅。

我出去调查木莲间时脑中浮现出那个洋娃娃在火海中，喊叫声和松之助。我去北庭园找松之助。松之助说别馆以前因为火灾烧毁了一部分，所以在伟雄和蓉子新婚之际重建别馆，把他好不

我在大走廊碰到了管家蜂谷，他转告我茉莉绘小姐正在找我，现在可能在二层芥子间或是东缘侧、西缘侧一带。

从芥子间走到西缘侧，发现地板上散落着碎片，而且我还听见了离去的脚步声。我推开芙蓉间的房门，发现了艳子的尸体。

第三章　伟雄

10月23日 [14点]

伊原刑警在食堂召开会议，对艳子的死因进

时间的夹缝中藏有真相
谜团伴有层层难解迷雾
我，独自一个人…

行了说明：他杀。这时大家都很是不安，伟雄更是气急败坏，指责管家蜂谷，说都是因为他不赶快公布父亲的遗书而造成现在的局面。蜂谷解释道老爷的遗书要在明天15点才能公布。在伊原刑警的命令下，各人又回到了自己的房间。

10月23日 [15点]

我在客厅看见了徘徊的尚美，她这次好像能看见我似的，但马上又消失了。

水穗走过来，交给了我一把“星星纹样的钥匙”，这是艳子死前留给她的。伊原刑警走过来让我们回房间。水穗回到了紫阳花间。伊原叫我4点半去葡萄间找他。

我在大厅看见了那只黑脸白猫从长椅下钻了出来，想起来昨晚还曾经在这里捡到了蓉子的手帕，我得去别馆交给她。我在别馆里的“蓟旁间”门前听见了蓉子的哭泣声。推门进去，把手帕还给了蓉子。蓉子破涕为笑，因为这是以前伟雄送给她的手帕，看到这块手帕，她就能想起曾经的幸福时光。贵子和艳子死后，



伟雄脾气特差，也不跟她母子俩说话。其实，每个女人都有自己的珍贵物品，比如绚子总是把一个坠饰项链搁在身旁。

伟雄走进来，叫我滚出房间，气呼呼地进了自己的房间“蓟间”。我们听到了玻璃的摔碎声音，蓉子很是担心，摆脱我去看看怎么回事。我进去蓟间，伟雄说是把壶打碎了，还把手割破了。我看到他在想艳子的事情。

我回到蓟旁间，又听到了那个声音。我在桌子上又找到一块玻璃的碎片，镶嵌在了玻璃画中。我来到堇间，蓉子和伟哉母子俩在里面。蓉子说旁边的木莲间充满着她们母子俩温馨的回忆，可是绚子要求老爷把百合绘夫人的遗物全搁在了里面，从此谁也没进去过，锁住木莲间的钥匙也不知道在谁那里。

我在大走廊见到喜久代，她命令我回自己的房间，否则又要引起什么灾难。我看到她脑中出现茉莉绘、女子石像和加奈绘。

我找寻了半天，终于在书房的书架下找到了木莲间的钥匙——蜜蜂纹样的钥匙。我打开了木莲间，我调查架子上摆着婴儿的玩具，浮现出火烛、加奈绘和茉莉绘。在桌子下层找到滴管瓶子。调查墙上的肖像，脑中浮现出传卫门、喜久代和松之助。我出木莲房间时碰到管家蜂谷，被命令回自己的房间。

10月22日 [16点]

我在二楼看见海道。海道说艳子死后，加奈绘非常害怕，去了百合旁间呆在喜久代身边一步都不离开，茉莉绘也不出柊间一步，芳川虚彦和水穗也分别呆在兰间和紫阳花间不出来。

我去芙蓉旁间时，管家看在门口不让我进去，他说伊原刑警正在搜查。我在百合间透过钥匙孔看到加奈绘在和喜久代说话，加奈绘很是害怕。

我来到柊间找茉莉绘。茉莉绘借着谈起了她看到恶魔的事情。她说她昨晚在熄灯之后看到从楼上大厅下去的背影，之后贵子就死了。她看到的背影竟然和我一样。但是茉莉绘说她能看到那个人的眼睛充满着邪恶，绝对不是眼前的我。而且她小时候听爸爸讲过恶魔的故事，当一个恶魔潜入家中的时候，可能会扮成你身边最亲近的人。我脑中浮现出跟自己一模一样的人杀死贵子和艳子的情景。我感到头就像刀割一样剧痛，出了柊间。

我进去旁边的紫阳花间，水穗在里面。她叫我找到那把钥匙相关信息后转告她。

我来到兰间，虚彦正在里面找他掉的袖口，我帮他在床上找到了。虚彦说让我在17点时候去客厅找他。我回到二楼大厅，看到尚美正在下楼梯。

过了16：30分，我去葡萄间找伊原刑警，他说叫片桐协助他调查全因为我的存在。

我去桔梗间找片桐，他说在见到我之前，就已经知道要发生连续杀人事件了。我脑中浮现出片桐挥起菜刀砍向贵子的情景。我在桌子上捡起法国洋娃娃。

10月23日 [17点]

我在客厅看见虚彦。虚彦讲，“人形”因为贵子和艳子的接连死去而中止拍摄，伟雄因此发火。毕竟刚当上新世界公司社长的伟雄想凭借这部有声电影来创造点成绩，刚才还和松之助在南庭园发生了些摩擦。

我去南庭院看见松之助。松之助说我看起来不像是杀艳子的凶手。因为他在南庭院修剪花草时透过西缘侧的窗户看到一个穿西服的男人举起花瓶抡了下去，松之助对一切外人都很反感，他只对老爷传卫门忠诚，因为传卫门把他这个同乡雇进家中是对他的恩德。说起同乡，传卫门和松之助还是一个村子出来的，但是他们俩现在都回不去了。我通过审判之手看见松之助在想“老爷、黑蝴蝶、手上全是血”。松之助最后告诉我，老爷在黄昏时经常去东庭园“孩子的石像”附近散步。

我去东庭园调查“小孩的石像”，浮现出“背影、苍白的手”。海道走过来，他说三个庭园里各有一个石像，共两女一孩。两尊女性石像是传卫门为了纪念两位妻子而建的，但是这尊“小孩的石像”是谁无人得知。

我紧接着去北庭园调查百合绘的石像，脑中浮现出“红色药瓶、惊叫声”。加奈绘恰巧也在北庭园，我就把找到的法国洋娃娃交给了她。加奈绘很是高兴，看到自己的宝物，就能感到那时愉快的心情。我通过审判之手看到她在想“谁手持着火烛、房间大火，‘妈妈是我的，如果没有你就好了’”。接着她又在想“住手、大叫、父亲”。她说母亲的死都是因为茉莉绘造成的。

10月23日 [18点]

我来到深处走廊（奥廊下）的小食堂，里面站着一个漂亮的红衣女郎。她自我介绍叫ナオミ，和尚美的发音一模一样。这是怎么回事，我非常纳闷。ナオミ（以下称“奈绪美”）是来找片桐光太郎的。片桐走了进来，叫我回避一下。他们两人是什么关系呢？

我敲了敲小食堂的门，没人答应。我偷窥了一下，听见奈绪美问片桐为什么没有辞掉刑警的工作，还自己掺和进来这个事件当中。

喜久代走过来转告我蓉子正在找我，就在里走廊。我在里走廊见到蓉子，她问我有没有看见伟雄，是喜久代告诉她伟雄跟我在一起的。到处都找不到丈夫的蓉子极其担心。她先去客厅找找。我想起了北庭园的枯井，那里有什么秘密呢？

10月23日 [19点]

我在里走廊听到了猫的叫声。我从里走廊的大窗户看外面北庭园的枯井，看到那只猫就在枯井上。我有些怀疑，就过去掀开了井盖，发现了伟雄的尸体。管家蜂谷在身后叫了我，才使我从惊吓中回过神来。

10月23日 [20点]

众人又一次坐在食堂里，不同的是一直没有出现的绚子也来了。蓉子和伟哉母子俩看来受打击不小，都在自己的房间里。那只黑脸猫不老实，还过来闻闻伊原刑警。片桐光太郎察觉到绚子一直低头看手里的什么东西，好像是垂饰，若有所思的样子。

第四章 茉莉绘

10月23日 [21点]

我去蓟间，蓉子正在里面哭泣。她说伟哉可能也在自己的房间哭呢，还说在这个时候又丢了珍贵的戒指，可能是在洗手时掉的。她还说伟雄把这个房间的红箱子锁了起来，里面装着什么东西，但是现在找不到打开箱子的钥匙。

我去堇间，看到伟哉也是泪流满面。他说父亲的回忆物品在豪宅的某处，希望我找到。

我来到大厅，看见茉莉绘从书房中急匆匆地走出，胸前好像佩戴了什么东西似的。我问她在做什么，她说没有，好像在隐瞒着什么。茉莉绘一反常态，对我帮助加奈绘找洋娃娃一事很是生气，她说她也有回忆的宝物，干吗不给她找。我觉得她好像不希望我对别人好。

茉莉绘走后，我在长椅上又找到一块玻璃的碎片，镶嵌在了玻璃画里。

我去书房调查传卫门死时坐的那把椅子，脑中浮现出“传卫门倒在地上，依偎在绚子怀里，坐在椅子上写什么东西”的景象。我在沙发上找到一本书，书名为《黑蝴蝶的村子》，书里夹着一张破旧的明信片，收信人是“影谷竹弥”。这时片桐走进来问我看到伊原警官没有，我说没看见。

我来到客厅，问喜久代伊原刑警在哪里。她告诉我伊原刑警在里走廊入口处。

我来到里走廊入口，透过门缝看到伊原刑警在配膳室里要呕吐的样子。我推门进去问他是否不舒服，他看到我进来强忍着跟我介绍案情。他说杀死伟雄的犯人应该是有力气的年轻男子。我问伊原奈绪美为什么说片桐不是刑警，伊原没有回答我。但是他告诉我片桐在葡萄间等着他呢。



10月23日 [22点]

我去葡萄间。

管家蜂谷在客厅周围鬼鬼祟祟的，偷偷摸摸地进了书生室旁边的房间。

我听见葡萄间里伊原和片桐正在说话。片桐告诉伊原那个男子不是他要找的七濑和弥。

我看到书生室旁边的房间门没有关严，里面的蜂谷好像在读什么东西。他看见我在门外就把门锁上了。

绚子来到了客厅，精神状态不好，差点晕倒。她好像在等着谁把她从这个豪宅中救出去。

我扶着她回到了蔷薇间。但是从房顶上传来了脚步声。奇怪，从二楼并没有通往房顶的楼梯啊？

10月23日 [23点]

我在大走廊又看见了徘徊的尚美，她走进了食堂，

我跟着进去，她终于听见、看见我了。但是没有说几句话她又消失了。我从食堂的大窗户向外看，发现一个背影正在食堂平台上走动。我马上走出去，却发现那人不见了。

10月24日 [0点]

和昨天的这个时刻一样，我忽然感到头痛难忍，于是回书生室睡觉去了。

10月24日 [8点]

我梦见自己在客厅掐死了绚子，惊出了一身冷汗，新的一天伴随着又一个噩梦开始了。

10月24日 [9点]

我去蔷薇间看绚子的状况，她正坐在椅子上，手里拿着她一直携戴的垂饰。我问她昨晚的话时，她竟然忘记了。绚子可能在不知觉中告诉了我真的想法，看来和她手中的垂饰有关联。绚子还问我为什么主人会戴上面具。刚说到关键处，管家蜂谷又出现了。这回蜂谷又想把我支开，但绚子发话了，说有重要的话要跟我讲，叫蜂谷先去隔壁回避一下。绚子接着说，她理解茉莉绘的心情，每个人都希望有个理解自己、关心自己的人。我出了房间，蜂谷追问我们说了些什么，并叮嘱我不要听信绚子的话。

我出了房间，在门口看见了茉莉绘。她向二层走廊方向走去。本以为她回到了佟间，但是推门进去却不在。我调查书法桌，从抽屉中找到了一个宝石箱子，里面放着一枚戒指。这会不会就是蓉子要找的那枚戒指呢？

我在东缘侧找到茉莉绘，她正在若有心事地看着窗外的庭园。她说父亲自从脸部烧伤之后就喜欢在这里看外面的庭园，但是就因为烧伤而戴上面具让她不能接受。我问她昨天在书房干什么来着，她说她在找她的宝物，但是没有找到。我脑中浮现出“两层音乐盒，茉莉绘额头上的伤疤”。

这时加奈绘走了过来，茉莉绘又赶紧走开了，加奈绘看着茉莉绘越来越长得像已故的母亲就非常不甘心，母亲百合绘非常疼爱茉莉绘，就因为她长得像自己，而且，母亲本来是个女演员，因为生下了加奈绘而隐退，所以很讨厌加奈绘。母亲把加奈绘交给喜久代养，自己却和茉莉绘单独住进了别馆。母亲想通过这个方法复出影坛，却遭到了父亲的坚决反对。小时的加奈绘一气之下，放火想烧死茉莉绘，让母亲回到自己的身边，但是母亲还是向着茉莉绘。却没想到茉莉绘把母亲逼上了死路。我脑中浮现出“红色药瓶、茉莉绘、松之助”，加奈绘叫我去调查一下佟间里的宝石箱。我刚才已经找过了，是那枚戒指，莫非茉莉绘是小偷不成？

二十世紀の未解決事件

キネマ屋敷連続殺人事件

昭和四年、東京郊外で発生した一家連続殺人事件の謎

我来到紫阳花间，芳川虚彦和高濑水穗正在里面，水穗说海道刚才来过这个房间，把“人偶的剧本”给拿走了。

我来到菖蒲间找海道，海道正在考虑自己的工作，因为一旦将来的电影都变成有声的，那么他这个解说员也就得另某高就了。他看这个剧本的目的是想看看有什么关联人物。结果，他对剧本家贝原一平很是在意。我脑中浮现出“绯沙子，喜久代”。但是为什么他的名字被涂黑了呢？海道认为传卫门把自己关在房间里是因为看到了自己的终结，把加奈绘他们赶出家门也是因为他们有自己的未来。最后，他对我说他想取消跟加奈绘的婚约。

我出了菖蒲间，加奈绘正在门口。加奈绘猜到了海道要取消婚约。加奈绘认为海道跟她订婚的目的是要找机会见她父亲传卫门。她自己虽然装作不在意的样子，但是喜久代已经察觉到了。

我去里缘侧找喜久代，看见她进入了“二层纳户”。我也进入纳户，但是却不见了喜久代的踪影。我在架子上找到了“薄铁板做的火车”。我脑中浮现出“伟雄小时候的样子”。这会不会就是伟哉说过的伟雄的美好回忆物品呢？我还在墙壁上发现了一个6位数字的大锁，脑中浮现出“喜久代、茉莉绘、写有031的碎纸片”。

10月24日 [10点]

我来到别馆，听到木莲间里海道和喜久代正在说话。我去堇间，把找到的玩具火车交给了堇。我来到蓟旁间，把找到的戒指交给了蓉子。蓉子猜到了是在茉莉绘房间找到的。她对茉莉绘感到很痛惜，或许是因为百合绘夫人的自杀给茉莉绘带了阴影吧，才使得她变得爱拿别人东西和说鬼话。关于百合绘夫人自杀的原因，或许能从喜久代或松之助那里打听到。

我来到庭园小屋，在架子上找到了药瓶，脑中浮现出“茉莉绘，茉莉绘叫妈妈住手”，松之助走了进来，他把药瓶抢了回去，走了。我出了小屋，看见松之助去了枯井。我调查枯井，脑中浮现出“伟雄被勒死”，我还在枯井旁的地上捡到松之助脖子上老挂着的毛巾。

我接着去东庭园，看到一个红色药瓶掉在草坪上，我俯身要捡起它时，突然从楼上扔下了数块砖头，还好我左闪右躲，没有受伤。我捡起药瓶，里面装的是粉末。

10月24日 [11点]

我在客厅看见片桐光太郎往二楼走，就跟了上去，发现他站在了蔷薇旁的门口。他看见我在他身后没说什么就走开了。我进入蔷薇间，绚子拜托我看一下桌子上的东西。我一看是个音乐盒，会不会就是之前茉莉绘说的那个美好回忆物品呢？我调查时，脑中浮现出“在传卫门的生日那天，茉莉绘把音乐盒送给了父亲，但是传卫门却说不需要她偷来的东西，茉莉绘头上的伤疤就是那时留下来的”。绚子拜托我把这个音乐盒交给茉莉绘，并说其实传卫门一直很珍惜这个礼物的。

我走出房间，在门口又碰见了讨厌的管家蜂谷，他转告我伊原刑警让我去葡萄间。

我来到房间，伊原并不在里面，倒是那个奈绪美单独在里面。她说伊原口渴去食堂了。我再次向她确定了片桐的身份——他不是刑警，来到这里是为了伊原。

10月24日 [12点]

我来到食堂，里面没人，接着去配膳室，管家蜂谷在里面。他说没看见伊原刑警，叫我去深处走廊（奥廊下）看看。

我在厨房看见了那只黑脸猫，跟着猫走进更衣室，却不见了猫，出来时，发现厨房的料理台下伊原的尸体。

□第五章 伟雄

10月24日 [13点]

大家再一次聚集在了食堂，不过主持人换成了管家蜂谷代理人。大家都追问遗嘱的公布，蜂谷说要等到15点才能公布，传卫门信赖的代理人正掌管着，到时他会来此公布。

我在大走廊看见了虚彦和水穗。水穗说他们不会离开，如果有什么那把艳子留下的钥匙的信息的话，去兰间找他们。

我在客厅看见了蓉子和伟哉母子俩。蓉子正在担心传卫门会不会给他们留下遗产，没有的话真不知道怎么过了。伟哉说跟我有话讲，叫妈妈先回去。他说他问片桐时，片桐什么也没告诉他就回葡萄间去了。伟哉临走时告诉我让我过会儿去堇间找他，有重要的话跟我讲。

我进入葡萄间，片桐和奈绪美在里面。奈绪美好像叫他不要卷入这个事件，跟她回ベルゴラ（凉亭、小路）去。片桐告诉我杀害艳子的凶手是芳野堂伟雄，杀害贵子、伟雄、伊原的犯人是同一个犯人。我脑中浮现出“自己拿着菜刀杀死伊原”的情景。片桐忽然头痛，离开了房间。奈绪美告诉我，片桐想起三年前的事情就会那样。原来，片桐三年前是个刑警，他负责一起离奇的魔术馆杀人事件的调查。两个魔术师被残忍地杀害了。他认定一个年轻男子就是犯人。当要逮捕他一直认定的犯人时，却相信了犯人称自己是无辜的话，



就把那个人放走了。谁知，那个人马上又制造了杀人事件，被害者是片桐上司的妻子。我脑中浮现出伊原刑警，难道上司就是伊原？当我接着要问时，奈绪美却说我如果真的是七濑和弥的话，应该知道这些事情才对，因为那个被放走的犯人就是——七濑和弥……。

10月24日 [14点]

我去厨房时，看见案板上戳着一把菜刀。当我碰到它时，头痛难忍，并幻觉自己杀了伊原，还做出了杀人的动作。难道我和犯人心里同步？我接着在地上的黄色大壶里找到了一把“蝴蝶纹样的钥匙”，脑中浮现出艳子和蓟间房门。

我来到蓟间，用蝴蝶纹样的钥匙打开了书架，再用星星纹样的钥匙打开了装书的小箱子，在里面找到了一本“账本”。账本里面记录着很多新世界电影公司的财务使用状况，其中有很多大数金额都不知使用何处。艳子藏这个账本的用意难道是想拿着这个账本和什么坏人交易呢？

我来到兰间，让虚彦和水穗看这个账本。水穗也不知道为什么艳子会把这个账本托付给自己。虚彦想起了传卫门出生的村子的事情，那是一个背山深处的村子，村子里有很多关于蝴蝶的传说。二人既已经知道账本的存在，就离开了豪宅。

我来到堇间，伟哉已经猜到了是爸爸杀死的。我也告诉了他自己的真名——影谷贵史。我告诉他当我找齐所有玻璃碎片时，也就是我回到原来世界的时候，伟哉也把传卫门告诉他的秘密说给我听，从二层某个房间能进入“隐藏的房间”。我脑中浮现出蔷薇间，蓉子走进来，带着孩子回家了。

我去书房看见管家蜂谷，他有些不对劲，好像被下了迷魂药一样，嘴里还说着“按和弥先生意思照办”之类的胡话。我脑中浮现出“蜂谷把葡萄酒倒入酒杯中”的情景。我发现椅子上的小说《黑蝴蝶的村子》不见了。当我想会被谁拿走时，脑中浮现出海道，我出了书房，在客厅看见了遗书公布代理人小笠原润吾和秘书中谷多惠，管家蜂谷把他们带去了大走廊方向。

我跟着过去时，看见了喜久代，她告诉我蜂谷把那两人带去了食堂方向。我进入食堂，小笠原告诉我会在15点时来书生室找我。

10月24日 [15点]

小笠原准时来到我的房间找我。他曾经是传卫门的书生，在这里住过，现在是出版社社长。他在银座经营着一家“星影书房”出版社。他在这里当书生时，蜂谷、喜久代、松之助还没来呢。他知道我是怎么出生的。他说绯沙子夫人生下的是双胞胎——贵子和七濑和弥。这么说来我竟然是绯沙子的儿子。我脑中浮现出孩子石像。我接着听他讲，七濑和弥是自幼失踪的贵子的弟弟。小笠原这五年来只和传卫门书信往来，问我传卫门是否真的戴上了面具。我把面具拿给小笠原看，他想起传卫门曾经说过“自己的心灵戴着一副面具，并这样结束一生”。他把遗书的内容告诉了我：全部财产由绚子继承，如果绚子出现意外，则由七濑和弥继承。但是小笠原要让我先明白一件事，由于传卫门生前把所有财产已经兑换成了股票，现在股价大跌，财产已经如同废纸。他临走前拜托我看到中谷多惠后转告她去桔梗间。

我在客厅又看见了那只黑脸猫向着大走廊方向走去。我走进食堂，看见喜久代样子也很奇怪。她离开后，我调查餐桌上的刀子，脑中浮现出茉莉绘。我推门去食堂阳台，看见中谷多惠在转悠。从她口中得知，她并不是什么小笠原的秘书，而是银座的一个时装模特。她还说食堂的人是“凉亭咖啡店（最开始在书房找到的火柴盒上标记的店名）”的老板和女服务员，以前小笠原曾受传卫门之托去凉亭咖啡店看看片桐光太郎是怎样一个人。

我来到桔梗间，小笠原正在找他掉的打火机。我在地上找到还给了他。他说他刚才看见松之助垂头丧气的，相信主人的突然死去对每个人来说都是悲伤的。

10月24日 [16点]

我在北庭园看见松之助，问他百合绘夫人为什么自杀他就是不肯告诉我。他接着他的柴，在我锲而不舍的追问下，他终于肯开口了。传卫门在茉莉绘生下来之后马上就长时间不在家里了。百合绘夫人感到丈夫的异常后开始认为自己哪天会被丈夫杀死。于是，百合绘夫人每晚开始给茉莉绘讲如何杀死传卫门。年幼的茉莉绘忍受不了每天晚上听母亲对自己讲述杀害父亲的计划，就求松之助帮忙劝说母亲。松之助制止了百合绘在主人的酒里下毒。没想第二天，百合绘在茉莉绘的面前服毒自杀了。之前我在庭园小屋里找到的那个药瓶就是那时装毒药的瓶子。茉莉绘变得沉默寡言就是因为总是认为是自己害死了妈妈。松之助说没准我能融化茉莉绘那颗冰冷的心。当我问起我在枯井旁捡到他的毛巾时，他承认了他想用毛巾勒死伟雄的事情。因为他知道是伟雄杀死了艳子，作为主人的长子是不能如此的。但是却有人在松之助之前抢先一步对伟雄下手。当松之助在枯井旁发现伟雄时，伟雄已经奄奄一息了。松之助没有救他。松之助最后告诉我他已经对老爷尽忠，该是他离开的时候了。

10月24日 [17点]

我来到柊间，她正在椅子上摸着她额头的伤疤。我把音乐盒交给了她，并告诉了他父亲一直珍藏着这份生日礼物，并安慰她母亲的死不是她的造成。茉莉绘的冻结的心扉终于解开，今后等待的将是姐姐茉莉绘对自己打消误解。

我去菖蒲间看见加奈绘在里面。加奈绘总是喜欢把自己跟别人比，像我这样坦白说出她缺点的人还是第一个。她告诉我海道在百合间。

我来到百合间，海道跟我说了他父亲的事。海道的父亲是一名电影剧本家，但父亲不爱自己的妻子和海道，反而爱上了自己所写剧本的女主演，而且对方已是有夫之妇。终于，女主演的丈夫知道了此事，不准妻子再和海道父亲见面，但是海道父亲对女主演的爱却越来越深。一年后，女主演为丈夫生下了两个孩子，得知此事的海道父亲嫉妒的发狂。于是，他潜入这座房子，抱走了其中一个婴儿就失踪了。两年后，海道和母亲得知那名女演员死去，她的丈夫迅速和一个年轻的女子再婚的消息。知道了女演员死讯的海道母亲把海道托付给了亲戚，去了何处工作，再也没有回来过。我通过审判之手看见了海道的母亲就是喜久代。海道和加奈绘订婚是为了知道这些事情，但是传卫门却在他到来时死去了。我把桌子上的小说《黑蝴蝶的村子》再次拿到手。

10月24日 [18点]

我在客厅又看到了徘徊的尚美，她问我如何能回到原来的世界。我曾经在片桐光太郎的笔记上看到过，只要找齐所有的玻璃碎片就能返回原来的世界。我们约定在今晚的12点在客厅见面，一起返回原来的世界。

10月24日 [19点]

我去二楼走廊，又听到了沉重的脚步声。我四处寻找，来到紫阳花间时，感到从哪里吹来一股风。我推开露台的门，向楼下张望时，一个人从身后拿着菜刀袭来。

■【注意！此处是本游戏的关键处，在来到露台之前最好存档。此处玩家要面临三个选择，不同的选择决定了结局。

●1、之前尽量收集尚美的心之碎片，此处选择“とにかくかわす”。●2、此处选择“とにかくかわす”以外的选项。●3、之前不收集尚美的心之碎片，此处选择“とにかくかわす”。●4、在最后跟七濑和弥的对话中选择错误的话。】

我选择了躲闪（即“1”），却撞到了石台上，晕



了过去。许久，我被片桐推醒。他看见了掉落在露台地上的菜刀，以为是我杀了伊原刑警。我终于表明了身份，自己不是他要追的3年前的犯人七濑和弥。片桐也告诉了我伊原把他叫到这里是为了向七濑和弥复仇。

10月24日 [20点]

我先调查蔷薇旁间，门锁着。我紧接着去柊间，加奈绘和茉莉绘在里面。看来姐妹俩的过节有化解的可能。茉莉绘从音乐盒中将“七濑和弥的信”交给了我。

我来到菖蒲间，向海道确定了喜久代就是她的母亲。喜久代来到这里工作的目的是为了了解捉弄她命运的家庭是什么样子，并通过这个向失散多年的丈夫复仇。

我去二楼纳户找到最后的数字纸片，上面写着“17”。根据收集到的3张数字纸片，我打开了纳户墙壁上的大锁，上面就是隐藏的房间。我走上楼，看见喜久代正在看胶片电影，旁边放着一具骷髅。海道这时也走了上来，示意我不要打搅她。对于母亲来说，最幸福的时刻莫过于和百合绘夫人相处的那段时光，对加奈绘的疼爱也是想弥补自己没有实现的母爱。喜久代的心中，幸福时刻就停留在那里。海道搀着可怜的母亲静静地离开了房间，离开了这个没有生气的豪宅。

10月24日 [21点]

我在客厅看见了奈绪美，问她片桐的事情。原来，片桐辞掉刑警的工作一方面是因为伊原，一方面也是害怕自己变成一个麻木不仁的人。因为，他渐渐感觉到自己在看到犯人无路可逃时无比快感的样子。奈绪美说片桐就在客厅附近。我先去执事室找，在抽屉里找到了一本记录。我联想到《黑蝴蝶的村子》小说，推测出一些事情。传卫门以前所在的村子流传着一个传说，每隔数年就会出现一个长有蝴蝶胎记的人出现，那个人会在某天发狂，杀死自己最爱的人。传卫门父亲的背上有，七濑和弥的手上也有。所以，当刚出生的和弥被偷走时，传卫门既悲伤，又暗自庆幸。没想到，传卫门和七濑和弥再次相见。于是，传卫门打算用自己的手结束和弥的生命。

我去葡萄间找到片桐，我们分析出传卫门叫七濑和弥的动机就是杀死他。我们又听见了楼上传来了沉重的脚步声。

10月24日 [22点]

我去蔷薇间找到绚子，绚子还是精神恍惚的样子，她说传卫门脸上的伤疤愈合之后就像蝴蝶形状一样，传卫门给了绚子一片叶子，希望绚子在他杀死七濑和弥之后也结束自己的生命。可是绚子办不到。她现在能做的只是等待那个人把自己救出去。

我调查蔷薇间里的化妆间门，发现锁着，好像和隐藏房间连着。我注意到门上有塔罗牌形状的格子，于是我问绚子有没有塔罗牌。她说就在房间里。我分别在两个大床下、茶几下、暖炉中、床旁边小桌上找到了5张塔罗牌。我将5张塔罗牌放进格子里，打开了门。

我走上楼上的秘密房间，一进门就感到心口如刀搅一样。真正的凶手七濑和弥就在眼前，地上是他行凶时的衣服，他和传卫门穿得一模一样。和弥在房间布下了什么迷药，以至于我不能动弹。管家蜂谷也一动不动地坐在旁边，看来早已死去多时。七濑和弥见到我跟他长得一模一样，开始还真有点吃惊。不过还是发狂似的把真相告诉了我。

●【PS：这是玩家最后的对话，里面包含了两个结局。如果玩家在对话中选择了“爱する者”的话，那么贵史就会被和弥杀死。如果不选择“爱する者”的话，则是圆满结局。但之前要尽量收集尚美的心之碎片，在露台遭遇袭击时选“とにかくかわす”。】

他和父亲再次相见是那次大地震的夜晚。和弥在那天晚上肆意杀人，很多逃命的无辜生命都命丧他手，传卫门很巧合地抓住了他，但当传卫门看见和弥手上的蝴蝶胎记时，才知道眼前这个杀人犯是自己被偷去的儿子。于是，传卫门就让绚子把和弥秘密带进这间房间里。传卫门的父亲背上也有蝴蝶状胎记，并真的在某天发疯似的要杀死自己的妻子。传卫门为了保护母亲而杀死了父亲，逃出了村子。传卫门惧怕自己也会做出同样的事情，就打算杀死和弥之后自杀。没想到和弥通过某种手段控制了蜂谷和绚子，并在传卫门动手之前让蜂谷在葡萄酒里下毒毒死了传卫门。

和弥说完真相，举起了锋利的匕首。关键时刻，片桐上来杀死了和弥。当我们回到蔷薇间时，绚子已经安详地死去了。她手中一直攥着的垂饰掉在了地上，里面是片桐的照片，片桐抚摸着心爱的人，流下了热泪。

我在地上找到了最后一块玻璃蔷薇的碎片，12点准时回到客厅，和尚美一起回到了原来的世界。

—— 完 ——



爆卖！

道歉：紧急停止邮购

秘密报告

计划名称：

将要在浣熊市引起的恐怖事件

21世纪初，安部雷拉公司成为全美最大的商业集团，90%以上的家庭拥有该集团的产品，

其政治与经济上的影响力无处不在。

在公众面前，安部雷拉是计算机、制药和保健品的尖端企业。

然而连它的员工都不知道的是，公司的主要经济收入来自

武器……



生化危机典藏纪念

美国当代著名心理学家劳伦斯·菲舍尔指出，约有百分之四十的人喜欢恐怖体验。如果你自认是这40%中的人，就请享受一次恐怖带来的快感。

定价：18.80元 邮购请另加2元挂号费

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177,64472919 邮资免取

拥有所有的机器猫，做你的哆啦A梦

收藏哆啦A梦

12月12日

作者收集了几乎所有的机器猫漫画、动画、游戏、周边玩具、印刷品等……你见过的，没见过的，保证你嫉妒得抓狂……



定价 22.00元

即日起接受邮购。

176面全彩铜版纸精美印刷

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177,64472919 邮资免取

读者大人投稿的正式版

绝对隐藏 秘技天地

读者来信大汇总，游戏秘技大集结





刚刚发售的SD高达G世纪A因为种种原因游戏不能，所以读者大人们千万别在来信里把星尘耍啊，毕竟游戏杂志的小编不是都可能玩得上游戏的，另本会长已经在大力申请关于SAMURAI SPIRITS系列的格斗天书怀旧版了，各位街机时代的遗老遗少们千万要来信支持一下呢。（信就随手扔到LULUKOF@126.COM里头吧）读者的来信我一定认真阅读，这绝不是敷衍大家，而是本会长信誓旦旦的保证。

秘技天地主持人：星尘大海



PS2 强力扣杀2

游戏推荐度:9　秘技实用度:7

●隐藏球拍

109期中的游戏研究对隐藏球拍作了简单介绍，但未具体说明是些什么球拍，本人已基本得到LV4训练项目所有搞笑拍，现说明一下(附难度等级)。

①标旗：在DANGER FLAGS中未被击中一次吃掉所有旗子。（2）

②筒条：在STOMP MAN中吃掉所有“罐头”。(4)

③靶子:在BULL'S EYE中取得13000以上得分。(3)

④飞碟：在ALIEN FORCE中打掉所有击球机且有一定富余时间。（5）

⑤坦克：在TANK ATTACK中打掉所有坦克并有10000以上得分和时间富余。（4）

⑥保龄球瓶：在PIN CRASHER中全部全中。(5+)

⑦黄金拍：在PRIZE SNIPER中取得10000以上得分。（4）

“DISC SHOOTER”至今未明。以上球拍不仅样子好玩，音效也极动听，只是能力一般，四人战中各持异拍定有“不同凡响”之处。

●明星球员的培养

无论什么难度，不失一局爆机得到隐藏人物KING和QUEEN，选用他们时有等级数字，不断照样画葫芦爆机。此等级会上升，上限为99，其实它也关系到明星球员，所以新手和熟手记忆卡中的同一位人物能力是不同的。

——苏州　张惜春

ZXS：老少皆宜的秘技，不过要想做到全球拍收集真是有难度啊，为了听到“异响”而疯狂捏手柄中。

XB 布林克斯

游戏推荐度:7　秘技实用度:8

●大量黄金取得法

游戏某些关卡有幸运翻牌，打中“G”后掉下很多黄金。之后翻牌不动了，其实45秒后还会再动，要想100%中奖就得利用时间停止，但并非在“G”上停止，而是之前的一个符号。停止后对其击打，时效恢复后就行了。配合立即过关法，待足时间停止，一次净赚3000以上。

——苏州　张惜春

ZXS：该游戏难得、该游戏的秘技更难得、该游戏中用来赚钱的秘技更是难得中的难得，由张读者大人发表的秘技更更是难得中的难得中的……特此表扬。

GBA 火炎纹章·烈火之剑

游戏推荐度:9　秘技实用度:9

●技巧通关方法

在整个游戏中，最难的有两处：其中一处是第28章的“勇者罗兰”，我方队员有五人，这里的敌人很多，而BOSS的实力很强，要想艾利乌德到达最上方祭坛处不是很容易。首先，海克特鲁、琳和圣骑士、重甲骑士干掉自己方向的敌人，然后重甲骑士在第一排有裂痕的围墙上攻击，吸引BOSS的注意，这时BOSS会来到并且会消灭重甲骑士，海克特鲁也打破围墙到艾利乌德的方向，干掉这里的敌人，为了安全圣骑士首先要放一个爆弹在地上，然后用飞枪打破围墙，这时BOSS就会踩着爆弹停止攻击，艾利乌德就可以顺利到达祭坛。另一处是第30章的“背水之战”，这里应多带些武器、恢复道具，然后用狂战士消耗BOSS的武器，用贤者和魔法师轮流袭击BOSS，经过几个回合，BOSS就会被干掉。

——广西　聂俊

GBA 世界传说·换装迷宫2

游戏推荐度:8　秘技实用度:8

●全BOSS打法

1、万年冰洞最里层的水属性BOSS——セルシウス。既然是水属性那就用火属性魔法或战士来打她。

2、试炼之塔最顶层的光属性BOSS——ワルキューレ。这个BOSS可用三个战斗系的来打，只要准备多些复活药和回复药，就可以KO她了。还可以用水、暗属性魔法来打，可效果不如上者好。

3、幻之城左下角洞里的强力BOSS——ダオス。这个BOSS非常强大，HP极高，最厉害的招数冲击波一次可耗我方一个或几个（视情况而定）3000左右HP。稍有不慎则全军覆没。他的弱点是不防雷。战斗时如带有クラース则好打多了。

4、龙之迷宫最深处的最终BOSS——サナトス?。对于这个BOSS，只能用BT来形容。很多玩家曾经都惨死在他手下吧。不要紧，我有一究极打法，大家一起分享吧。进入龙之迷宫时，在迷宫里要找到炮男フスッグ，并带上他去打最终BOSS。在阵型中，要把他放在队伍最后，而把两个战斗系的放在最前面。这样，战斗一开始，就发动フォッグ的耗TP88的四属性连续攻击，而让战斗系在前面牵制BOSS，不让他放大招。那么，如此三次，一分钟左右搞掂最终BOSS也不是不可能的。

——广西　张伟

XZS：BOSS战必备，可以避免很多玩家被他们无情虐杀，张读者可算是行善。

GBA 鬼眼狂刀

游戏推荐度:8　秘技实用度:8

●快速聚气法

首先，找一些防御较高的敌人，然后不要用任

何连击去打，只要一下一下地打，大约十二秒左右，就可聚满气槽放必杀技了。

——广西　张伟

GBA 牧场物语

游戏推荐度：9　秘技实用度：9

●十颗力量果实取得方法

1、在自己牧场挖到。
2、泉之矿场100层挖到。
3、湖之矿场随机挖到（只有冬天才能去）。
4、湖之矿场左后方找到（只有冬天才能去）。
5、赛马对用900张牌子换到。
6、钓竿升到（LV5）后在海边随机钓到。
7、住宅扩建以后，每周六都有电视购物，可在电视购物中买到。
8、牧场物主第一年送的马，第二年爱情度高，马便能留下，参加春之月，秋之月18日的赛马比赛得第一能得到。
9、小狗爱情度高，在夏日旧海滩开放时，成功接到两次飞碟可得到。
10、经常往瀑布中扔供品，可在女神那得到。

●回复体力大法

房子扩建以后，会多出厨房，在电视购物上买齐8套厨具可自己帮料理，用菜刀、果汁机、白萝卜、黄瓜、白菜可做出一种回复大量体力的果汁（比医院买的管用多了）。另外温泉矿场的9颗女神之王，湖之矿场的9颗玉，集齐都能换到好东西。

——浙江　吕斌

ZXS：本作极高体现GBA的使用价值，女性版即将登场，吕读者是否有兴趣进行更高的秘技研究呢？



DC 樱花大战3·巴黎在燃烧

游戏推荐度：9　秘技实用度：7

●隐藏双人必杀

好东西一定要看，对于这双人必杀是比较烦的，但是并不是指困难，以下是完成必杀的要求：
（1）大神一郎在战斗时，气合值为最大。
（2）任何一个女主角的气合值为最大。
以下是最重要的：
（3）女主角在准备双人必杀时，必须在大神的身边。
（4）女主角的好感度必须是最高的。一般的，在战斗前看一下队员状况，若此女主角为攻+8什么的，就可成功。

万一没有成功，怎么办？不要怕，以下几点是



我总结出的好方法：

游戏前六话都会引出一位女主角，可以在此话中，非常容易地大大提升好感度，如果到了战斗时，好感度缺了一点，亦可在战斗中使用“保护”和通过对话提升。

当这一切都准备好了，起动大神或身旁队员的必杀，这时，攻击范围的半径有五——六个光武的宽度，攻击范围的颜色为紫红色，然后就按下A吧，于是背景音乐消失，一片宁静，之后“叮”的一声，双人必杀动画开始了……

——上海　刘寅

PS 牧场物语

游戏推荐度：9　秘技实用度：8

●游戏的秘密们

PS上的《牧场》可以给马刷身体，来增加友好度。另外一方面是比如在锄地时，多少会有锄错的地方，这时只要举起身边的小石头或小木条，扔在锄错的地方，地方就可以复原。（GB版也通用，我想在GBA上的《牧场》应该也是通用的。）

——北京　非悠

XB 死或生沙滩排球

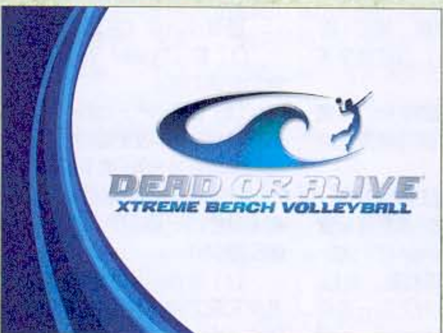
游戏推荐度：6　秘技实用度：7

●泳装收集

每位角色可买到的泳装均不同，只有通过赠送才可以将所有泳装收入一位角色手中。方法是与该位角色合作，在不断胜利的情况下，将泳装的价格由低到高的顺序一天一套赠送（不过$1000000的“维娜斯”被接受就要靠点运气了）。

——上海　高

ZXS：本作证明“送”也是一种学问，至于玩排球技巧嘛，令人发晕的沉思。



ARC 侍魂ZERO

游戏推荐度：9　秘技实用度：9

●选隐藏人物（狗？）POPPY

首先移动到 风间火月处，然后按 左右左左右右左左右，然后按 A ，汪汪汪……

——北京　lulu

XZS：……



XB 真·三国无双2

游戏推荐度：9　秘技实用度：8

●“超难しい”第4难度出现法

用任意一位角色在“难しい”难度下全破“无双”模式（1——7关）（在此难度下可获得极佳的道具）。

“海贼击退战”、“山贼讨伐战”、“集落救出战”出现法：在“无双”模式中选用角色在该关卡中“斩合数”与“时间”都要在排行榜排第一位。（出现后，在此三关练习是事倍功半）

——上海　高

ZXS：352的确是XBOX版画面最高啊，迷宫三关确实是难上加难，加上XBOX的手柄就是三个“难”了。

PS2 真三国无双3·猛将传

游戏推荐度：9　秘技实用度：8

●353降低难度法

选择高难度后中断退出，调低难度后任选任务，之后热键重启再度中断，敌攻防不变但AI降低。

——北京　吕宁

GBA 召唤之夜·铸剑物语

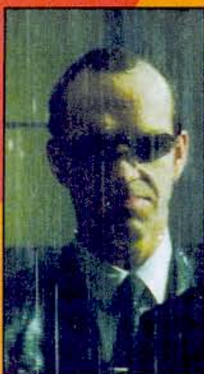
游戏推荐度：9　秘技实用度：6

●剩余武器取得法

第一次玩这款游戏的玩家可能不知道怎样拿到全武器，而把一些武器落过去，没关系，只要把50层的BOSS打败后，再打51-100层的迷宫时，多去中央工城1楼的斗技场去进行战斗，慢慢会把你没有的秘传给你的。

——???

XZS：实现起来很有难度，这是GBA折寿加骗时间大法？拿来消磨时间真是一流啊。



开放式架构

烧录程序＝资源管理器！

最新技术动态

玩家可以DIY的烧录(驱动)程序

开放式架构的“XG2CM V0.55 for WinXP”初步探讨

文：天猪呵呵

一 历史回顾

我国作为GBA的重度周边——FLASH型“可擦写卡带”的最前哨阵地，各门各派厂商无不抓紧研发，以谋求制霸市场最高点的有利时机。以前，我们往往把目光集中在产品本身，也就是硬件烧卡器或是诸如卡带容量以及卡带功能等方面——却忽略了另一个重要因素：烧录软件。

事实上，自打“烧录卡”诞生那天起，就是伴随着“驱动安装程序+烧录写入程序”而与玩家相识。只是当时由于技术所限，加之玩家深深满足于“一卡打遍天下”所带来的惊喜，而并未对“驱动+烧录”程序而提出过高要求。

直到某个时候，当我们在为烧卡器安装驱动时，却发现“无法安装”甚至“驱动错乱”；当我们将烧录卡系统与电脑接驳完毕，调出烧录程序准备“写卡”时，却出现各种各样的问题，甚至烧到卡里的ROM难以运行，“花版、死机”成了家常便饭!!!

可能不少玩家都有过这种因烧录过程惊险频出而导致“焦头烂额”的痛苦经历。

二 解决方案

烧卡器驱动的安装过程，以及往FLASH卡中写入GBA ROM程序的过程，出问题的概率非常高，甚至可以说是五花八门、非常复杂。但是因为无论何种品牌的烧录系统，都要与ROM“共患难”——对于一些不很完善的ROM，比如国内汉化小组的一些游戏，就比较容易出现花版，但这种情况是无法通过驱动程序或是烧录程序来加以解决的。

除此之外的种种问题，比如某些游戏又“加了密”，哪些游戏又出现了“新的记录方式”，或是微软又出了啥“新系统”，类似这些情况，一般情况下厂家都会通过更新“驱动+烧录”程序的办法来加以解决，以使烧录系统顺利游戏。

对于驱动以及烧录程序的更新，玩家必须经常加以关注。否则你就可能遇到新ROM的“挑战”。

众所周之，几款国内的主流烧录卡，都没少在这方面下功夫，为的就是使玩家能够更加轻松便利地对游戏ROM进行烧录，并保障游戏过程中不出现问题。我们认为，EZ-FLASH以前在驱程方面一直做得不错，以致XG-FLASH紧随其后，一度也曾迷失方向。(爆笑)

三 “开放系统”的当头一炮!

虽说早期各品牌的USB烧录系统相互兼容，但总用别人的烧录程序也不是个办法吧？于是在“第二代烧录”这一阶段，“整合式”的驱程+写卡程序诞生——又经过半年多的艰苦努力，一种全新的、开放式的、可以DIY的驱动程序诞生了！

熟悉天语栏目的朋友都知道，“开放系统”对于硬件而言是多么的重要，它对玩家所起的作用将是决定性的——DIY是每一个爱好者心目中最高的境界!Do It Yourself!!

举几个最简单、最容易理解的例子——手机：NOKIA6600 GPRS，176×208屏，全开放，SYMBIAN系统；SAMSUNG X519 CDMA，240×320屏，全开放，LINUX系统……服务器：对于开放式系统，无论UNIX还是LINUX，IBM等各大厂商都持欢迎态度……

那么，针对XP而优化过的开放式全新程序，对于烧录卡来说又有何特殊之处呢？

四 V0.55初步介绍



这期时间太紧，没有来得及实际体验一下这种开放架构的程序。

显著改进点（官方）：

[1] 修正Power View 插件的自动安装问题；

[2] 修正XP下面的一些bug，现在已经比0.5版更稳定(目前0.55版本是在XP的环境下调试的)；

[3] 增加对插件的管理，可以指定插件的一些细节，及选用不同的引导文件；

[4] 支持各品牌第一代USB系统和官方第二代卡的直接烧录PCE/GB/NES 游戏，及一部分GBC游戏（烧录这些游戏之前请最好使用PCE/GB/NES 的ROM头修复软件以确保rom的正确性）；

[5] 增加Power View 的文档插件(混沌星辰制作)，可以直接烧录14种文件格式；



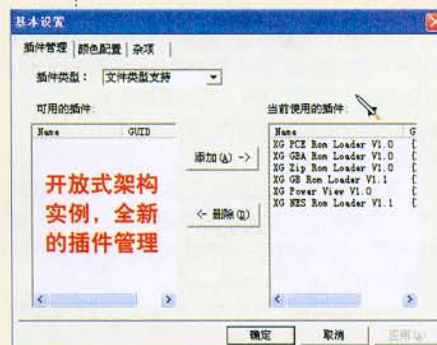
[6] 目前的老版卡（一代）的补丁插件还没有测试，有待测试结果的反馈。

目前这个新版本的驱动程序，是和世界各地的GBA爱好者一起开发出来的，前后一共花了半年的时间，目前初步成型，是个大范围合作的成果，兼容各品牌第一代USB烧录卡，但是Turbo link的驱动是另外一种对打口接口的驱动，和V0.55是不能通用的。

目前的V0.55版本，可以同时支持*.PCE / *.GB / *.NES / *.txt / *.html / *.htm / *.bmp / *.dib / *.gif / *.jpg / *.wmf / *.emf / *.ico / *.cur 等14种格式文件的直接烧录，例如同时选中这14种格式的文件，点击烧录按钮，就会马上在内存里自动生成官方专用格式的文件并直接烧录到FLASH卡带上。

以下为官方对该程序的说明文字——

“纵观目前市面上其他的烧录卡都要使用不同的转换程序，达到转换NES/PCE/TXT/JPG等等文档的目的，有些转换程序还要收费，但是V0.55版就全部内置，而且全部是原厂的正规官方OEM



版本，还会考虑把MP3的插件也做进去。”

另外，V0.55版驱动平台均采用插件的方式，将会把全部接口源码公开。有兴趣的GBA高手可以一起来开发新驱动，就像linux开放平台一样！这样每个人都可以写自己喜欢的插件，你喜欢这个驱动做什么事情都可以，整个烧录程序的系统其实就像一套微型的DOS系统，烧录卡就像磁盘，你可以通过我们统一的指令库(函数库)给卡带下达各种动作的命令，例如发一条类似"format"的函数，就可以格式化卡带，"read save"，就可以读卡带记忆等等。如果配合原厂的烧录器二代，还可以把烧录卡当做一个真正的优盘，在windows里面直接进行读写操作和运行文件——

这里也提醒各位高手，欢迎各位加入“史上初”开放式烧录软件的开发行列。

关于写入速度——当前0.55版的驱动烧录速度比之前各老版驱动要快一些了，已经做出一定优化。毫无疑问，写入速度也是考查程序水平高低的一项重要指标。

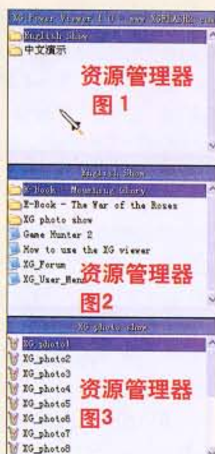
（0.55版已提供测试版下载，感兴趣者可参见最新的《掌机迷》）

㊄ 从烧录程序反观烧录卡

根据官方的说法：从Turbo版本开始，将采用“F2A”的硬件模式——细分的话，一种就是需要USB烧卡器的传统模式；另外一种，则是类似F2A，使用对GBA对打口进行烧录的模式。（编者注：F2A是欧洲领先的GBA FLASH生产商，也是全世界第一个发明GBA FLASH烧录卡的公司，其杀手锏正是“硬件记忆”……）

事实上，开放式OS注定会是一个逐步完善、慢慢壮大的过程，“开放”二字的意义即在于此。官方全部完成程序的基础设计后，就可以放手了——接下来将会由全世界范围的GBA爱好者、发烧友、黑客高手去“继续升级”。这一点，很像LINUX……

而开放式“驱程+烧录软件”其威力的全部发挥，亦会受到最新型烧录卡的限制——烧录卡愈强，则程序的威力就愈显强大，二者是成正比例关系。



背水一战的索尼(1)：出井的精神准备 久多良木的考验

2003/11/26/日经BP



【日经BP社报道】今年春天的“索尼冲击”使索尼失去了股票市场的信任；在液晶、等离子电视业务方面，索尼也远远落后于对手。作为战后日本经济高速增长的象征以及“AV世界第一”的索尼，失去了往日的风采；体制的落后使索尼陷入了困境。但是重振往日雄风的信心索尼并没有丧失，面对成立57年来最大的危机，索尼不得不放下架子、背水一战。

◎ 索尼的结构改革方案

公约	2006年度集团联合结算（去除金融业务）实现10%利润率
	▸▸▸6月28日发表
具体策略	1 合理化战略
	◆将结构改革费用提高到3350亿日元（原预定为3000亿日元）
	◆整个集团裁员2万人，日本国内以二线为中心裁员7000人
	◆日本国内停止制造显像管业务，并将该业务集中到海外三工厂
	◆改革零部件原材料的采购业务，削减成本
	2 成长战略，关键词“融合”
	◆将电子和娱乐业务作为业务的核心
	◆电子业务将主攻家电（电视、游戏机等）和移动终端（随身听、PC、数码相机、手机等）业务
	◆将索尼集团内的半导体业务一体化
	3 企业经营
	◆由出井、安藤、德中三人共同负责集团的经营，电子业务为久多良木负责
	▸▸▸10月28日发表
传媒评价	对能否实现10%的营业利润率表示怀疑
	◆即使索尼能够确保与其他公司相同的收益，但短期内在产品能力和业务模式方面，难以发挥索尼的先进特色
	▸▸▸《日经商务》编辑部

家电开发能力衰退!?
数字化产品落后于人!?

“电视机言必称索尼”，这样的神话如今已不复存在——

在东京的电器街秋叶原以及西新宿的家电商场里，曾经是索尼在技术力量上占绝对优势的显像管电视已被挤到了柜台角落。取而代之摆在商场醒目位置的是等离子电视、液晶电视等“超薄电视”。商场里能够听到的也都是推荐松下电器产业、先锋、夏普、日立制作所等公司产品话语。

在东京的一家相机商场中，等离子柜台中摆放着标有“新产品”的索尼品牌的等离子电视。但是，售货员却一个劲地建议顾客“最好还是不要买”。

“虽说是新产品，面板却是老式的。日立在上一代产品中就已经使用了”，售货员一边说一边指着日立的产品说：“看，还是那款明亮吧”。

在秋叶原的老牌家电商店的液晶电视柜台上，笔者碰到了一位推荐索尼的售货员。“我推荐夏普与索尼品牌”。笔者便问：“哪一个更好一些?”，于是售货员领着笔者来到店铺一角的韩国液晶电视的跟前。

“这个屏幕的颗粒很粗吧，因为使用的是个人电脑用面板。实际上，索尼的电视机使用的也是这种面板，只是因为索尼的图像处理技术更先进一些，因此画面显示漂亮。不过，这种面板毕竟是为静态图像设计的，因此实际上并不适合电视机使用”。

据说索尼为了弥补面板的缺点、使图像看起来更漂亮，特别加大了颜色的对比度。但是随之而来的是自然细腻的表现能力有所下降。此外，索尼为了弥补面板性能上的不足，使用强背光灯，结果不仅增加了耗电量，还缩短了面板的寿命。

“这完全是自己不做高性能面板的结果，因此产品存在许多差强人意的地方”，这种评价听起来相当严厉，但这还是说的轻的呢。

“已经听说柜台在推荐索尼以外的产品”——索尼营销（Sony Marketing）的执行董事鹿野清苦笑着说，“在面向普通消费者的AV设备中，索尼没有拥有关键零部件，这对索尼来说还是有史以来第一次”。

◎ 降价战略恢复市场占有率

索尼曾凭借“特丽珑（Trinitron）技术”席卷整个显像管电视机市场，但现在索尼品牌的影响力已经不如从前了。在日本国内超薄电视市场份额（GfK Japan调查，7-9月，销售数量）中，与排名首位的夏普（53.7%）相比，索尼只占了15.6%。

商品竞争力低下——听听家电商店的声音，就会发现这一症状已经在索尼的许多商品领域出现。

索尼的数码摄像机曾经占据了6成的市场份额，现在却与松下打了个平手。“没有特点”——这就是顾客告别索尼产品的原因。

“如果是同一价位的产品，画质首选松下、液晶画面当属夏普、轻便首选JVC”，秋叶原的家电量贩店这样评论说。“索尼也有号称世界最小、最轻的款式，但必须使用特殊的超小型磁带。据我所知，其他厂家都不使用这样的磁带，因此我们这里没有展出索尼的产品。另外，出售这种特殊磁带的商店也有限，要是出国旅行的话恐怕很难买到”。

在作为新一代录像机而广受关注的DVD录像机柜台上，很难找到带有"SONY"标志的产品。这方面索尼着手较晚，直到最近才推出了一种机型（参阅下面报道）。在日本国内所占据的市场份额（GfK调查，以数量为基础）仅为2%左右，相当萧条。

"以前没有想到（DVD录像机）会发展得这么迅速"（索尼Broadband Disk公司总裁园田正和），应该说索尼错误地估计了市场形势。

不少家电商场都对索尼将于12月开始销售的"PSX"寄予厚望，"PSX"集DVD录像机、硬盘录像机、"PlayStation2（PS2）"三种功能于一体，价格在7万9800～9万9800日元（约合人民币5320～6653元）之间，"比同类产品便宜了3万日元（约合人民币2000元）左右"。也有人预测索尼的市场份额将因此急剧上升。

即使PSX一夜走红，也很难说这就意味着"索尼复活"，因为这一产品的利润空间有限。

GfK执行董事大森浩指出，"索尼已开始采取降价策略来提高市场份额"。

在此之前，索尼与各大家电商厂家实行的是"等距离外交"，价格方面一视同仁。大型商场之所以没有强烈要求根据销量降低进货价格，是因为索尼产品具有极高的知名度与技术含量，用不着向顾客推荐，产品就销售得非常好。

然而，现在随着产品竞争力的下降，索尼不得不开始降价。今后，一旦有销售实力的商场向索尼施压、要求降价，索尼就得被迫下调批发价格，陷入负螺旋的窘境。结果就是严重影响利润。

联合营业利润率仅1.5%——索尼10月份发表的2003财年上半年度的结算结果真实反映了索尼目前的困境。

"推出这么多产品，利润率还不到2%。不能不承认索尼的产品制造力变得虚弱了"（索尼营销社长宫下次卫）。在索尼内部，也有人发出同样的感慨。

即使这样，出井伸之会长仍然坦言"到2006年度营业利益率要达到10%"。要想实现这一诺言，恢复产品竞争力是不可缺少的。即便是在超薄电视、DVD录像机等主要数字家电领域不断推出极具竞争力产品、远远领先的松下，今年上半财年的联合结算营业利益也不过才2.2%，而松下今年的目标是5%。

◎ 无法领先时代、处处落后于人



索尼能否实现10%的目标呢？出井认为应重回索尼的老本行——产品制造，并推出了顶级品牌QUALIA的商品开发计划。"产品开发只盯着经济价值"，QUALIA公司青木崇部长这样分析索尼产品竞争力低下的原因。因此，开始追求能够抓住顾客心理的"感动价值"，并且推出了四种商品：38万日元（约合人民币2.5万元）的小型数码相机、240万日元（约合人民币16万元）的投影机等（参阅本站报道）

对此，某著名经营咨询公司的官员认为："出井会长看错了改革方向"，理由是新产品与已有的老产品并没有明显的差别。商店里到处摆着各种各样的200万像素小型相机，其他公司销售的投影机也使用着同样的技术。

"不知什么时候才能再次推出像随身听那样的商品"，负责QUALIA的执行董事、副总裁高筱静雄充满期待地说。这也恰恰暗示了索尼缺少符合期望值的产品的现状。新推出的四种产品，并不具备像随身听那样足以打开市场的实力。



"QUALIA产品，就像手工制作的瓷器一样。而索尼应该制造出'尽管是批量生产，但仍是高质量的瓷器'这样的产品"，副社长久多良木健一针见血毫不顾忌。一直埋头于游戏业务的久多良木不经意间一抬头，才发现眼前矗立着的是迷失了方向、不知所措的索尼，就连主力军——电视机业务也陷入疲软、徘徊不前。

"在电视机方面，出现过若干次的决策失误。那些失误到现在还留有负面影响。索尼本不应该等待超薄电视时代的来临，而是应该开创一个超薄电视的时代、走在流行的前列"（久多良木）。

在技术革新以一日千里的速度迅猛发展的时代，面板开发停滞不前所带来的损失相当惨重。在液晶面板的生产技术上，索尼已经不可能靠自己的力量赶上夏普与韩国企业了。

今年10月28日，索尼宣布与韩国三星电子成立液晶面板合资公司（参阅本站报道）、2005年建立量产体制。或许到那时，液晶电视的价格竞争将更加激烈，毕竟能够获取丰厚利润的时代，不可能延续太长的时间。

在数字家电的主战场，索尼已被竞争对手超出。日益衰落的"产品制造王国"——索尼，至今还没有描绘好重振雄风的蓝图。

（未完待续……记者：花见 宏昭、寺山正一、杉山 俊幸、金田 信一郎、大竹 刚）

由Nvidia推出的一款名为"NVIDIA Ultimate Dream PC"的电脑……配置如下

◆AMD Athlon 64 FX 51（已超频）
◆NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra（已超频）
◆Samsung SyncMaster 211MP 21寸液晶显示器
◆Logitech Z-680 Dolby Digital 5.1 音箱
◆Logitech Cordless MX Duo套件，游戏杆(包括2.4GHz cordless joystick, Cordless RumblePad gamepad, and Momo Racing Force Feedback Wheel.)
◆四块Hitachi 7K2 250GB(总容量1TB。=_=||……1T的容量是什么概念啊)



◆预装游戏：
Call of Duty,
Command & Conquer: Generals,
Halo PC,
Microsoft Flight Simulator 2004,
Madden NFL 2004,
Medal of Honor: Allied Assault,
NBA Live 2004,
NASCAR Thunder 2004,
Star Wars: An Empire Divided,
Tiger Woods PGA Tour 2004,
Sim City 4 Deluxe Edition,
Tomb Raider: Angel of Darkness,
Tron 2.0,
Unreal Tournament 2003 等……

EBAY估价为$16000……大概相当于一辆二奶车的价格了，好家伙！呵呵……
相关连接：http://www.nvidia.com/object/2ndharvest.html
Ebay竞价地址：http://www.ebay.com/secondharvest

天猪呵呵，这种级别的电脑，就算有足够的米也不一定求得来呀！电子游戏与电脑游戏的相互融合，可以说是一种"大势"……

内置SMS(记忆棒)记忆保护功能
新一代GBA烧录卡试用

真实时钟对应我们的太阳

注1：硬件尚未接受本刊的测试，文章内容仅供参考用

注2：此文为作者投稿，文章中已经匿去产品的名称

注3：制品相关技术和数据指标，不一定代表最终版本

文：BinBin30



近日收到了官方提供的最新烧录卡——某品牌二代LINK TURBO 256M(以下一律简称TURBO）。卡带拿到手上，第一感觉外观做工不错。烧录器LINK电路部分比较大，因为是测试版本，所以上市后最终版本会有所改进。

一、TURBO的规格

这次的TURBO规格有所提升，主要是以下几个方面：

[1] 内置真实时钟系统二代,可对应"我们的太阳"真实时钟。

[2] 独家首创4M的GBA超级记忆棒和2M的SRAM双记忆系统,可以随时把SRAM里面的记忆拷贝到SMS里面永久备份,卡上的SMS里面支持8个游戏同时记忆,数据保存10年以上,而不担心掉档。

[3] 工业级超低功耗控制芯片,静态电流仅为原厂前代产品XG1的八分之一。

[4] 较长工作时间：

GBA SP开灯,声音最大,用超音鼠2测试。

从开机到亮红灯：9 小时X X分；

从开机到自动关机：10 小时 20 分；

如果使用GBA,估计能突破14小时。

后面的测试，将主要针对以上功能进行。

二、技术面

首先插入烧录器LINK，LINK与通常的USB烧录器不同，测试用TURBO卡所使用的，是类似F2A采用的那种GBA“通讯烧录方式”。也就是把GBA当成了烧录器来使用。采用这种方式的好处，就是卡带的金手指部分不容易损坏，拔插的机会很少。但是，使用这种方式时，大家一般都会最优先考虑“用GBA当作烧录卡会不会损坏GBA”这个问题。

我的回答是：不会。因为在GBA在运行“一卡多人联机同乐”的时候，靠的就是这个“通讯口”。

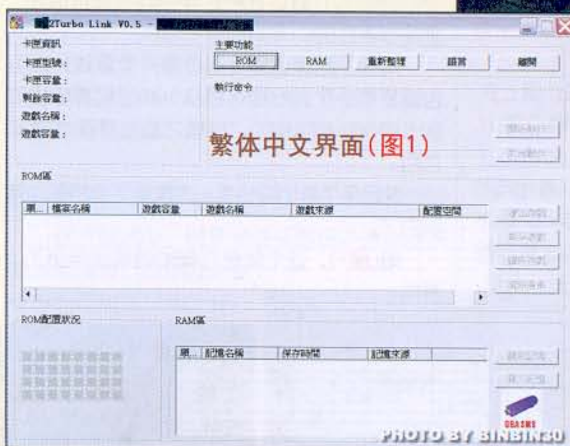
三、驱动安装

驱动安装很顺利。但有一点要注意——如果你的电脑原来安装过其他的驱动程序，则必须先卸载那些驱动，不然可能会造成驱动安装不上的问题。安装LINK前，请先安装官方提供的0.55 for WINXP版本驱动，因为连接线LINK所必须的“系统驱动”只有在安装了软件之后,才能解压缩出来。否则不能安装连接线LINK。

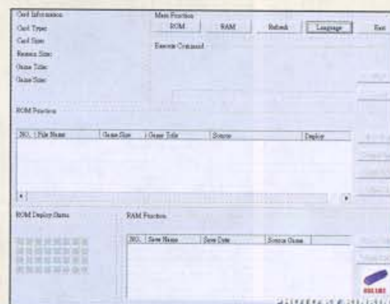
因为我使用的系统是Windows XP，所以大家看到的是后缀为“2000/XP”的驱动。如果大家使用的是windows98那就安装相应的98驱动就即可。不过这里建议大家还是使用Windows 2000或者是Windows XP比较好。

好，可以开始测试卡带了。XG2Link0.5的软件是一个初级的客户端烧录软件，当前只有繁体中文和英文版本的语言可供选择。这次的TURBO是由海外小组开发，现阶段在台湾省测试，所以用了繁体字，不过这倒无所谓^_^，相信正式版本的软件肯定具有中文简体的。

安装驱动后的程序界面如下：(图1、2)



繁体中文界面(图1)



英文界面(图2)



联机界面(图3)

四、烧录程序

点击“重新整理菜单”之后，TURBO就开始联机了,联机界面看下图。(图3)

联机的速度很快，大概5、6秒的时间。联机成功后点击ROM菜单后，界面就会出现按分区概念用颜色划分的ROM区域，看下图(图4)

以“分区”的方式来划分FLASH芯片为8个区间(图4)

科普园地

带记忆棒保护功能的烧录卡

五、以“分区”的方式来划分FLASH芯片为8个区间

这大概算得上是一种创新了。也就是说，目前这个TURBO卡带是可以随意删除或添加ROM的，无疑方便了玩家。请看图中的“ROM配置状况分区配置图”，我烧录测试的游戏是“星之卡比”还有“马力&路易RPG”。星之卡比是一个SRAM存档方式的游戏，呆会儿大家就可以看到我测试卡带中的SMS记忆棒的强力备份、以及更新卡带SRAM记忆的详细过程。

这里，我先卖个关子：)。

在没有烧录游戏之前，ROM配置状况的“分区图”其颜色是以绿色来标记的，大家可以准确地知道自己所烧录的游戏ROM分配在那个位置。如下图(图5)



蓝色的是烧录完成的空间，而绿色则是没有烧录好的ROM空间。

还有一点，请大家注意看RAM区：我上次烧录的游戏“最终幻想战略版”的存档记忆，目前仍然在卡带里的RAM记忆区里，而且可以看到SMS记忆棒第一个区B01里也保存着相同的记忆，这样一来，就算是重新烧录新游戏，也不会把原来游戏的存档给洗掉！这是一种非常保险的做法，特别很多冒失的玩家来说算是一个贴心的设计吧！

接下来准备测试RAM记忆功能，点击“重新整理”后点击RAM就进入RAM记忆存档更新备份状态。

六、RAM存档的更新、备份状态

如图(图6)，RAM就表示卡带中的SRAM芯片记忆存档，而B01，02则是卡带中的SMS记忆棒的存档区域。

这里需要说明一下是：这个TURBO烧录卡的存档方式与其他公司的现有制品相比，还都不一样。具体到硬件上的区别就是，拿EZ来说，卡带中只有SRAM芯片是用来保存记忆存档的。而TURBO则是卡带内同样存在SRAM芯片，但是这个SRAM芯片只是当作辅助使用——真正起存档作用的就是SMS记忆棒保存系统！

因为TURBO卡带中的SRAM芯片只是用来保存“当前游戏存档”——所以TURBO的记忆方式是比较特殊的，它在运行游戏中就把游戏的存档保存在卡带的SRAM芯片中。如果你的卡带中有两个游戏，你正好需要运行第二个游戏，那么请先把第一个游戏的记忆，拷贝到SMS记忆棒当中，不然的话，你的SRAM芯片中的第一个游戏存档就会丢失——而且在你运行游戏时，TURBO卡带也会提示你注意保存存档的。

同理，如果你需要运行第一个游戏，那么也请把第一个游戏的存档从SMS记忆棒中提取到卡带SRAM芯片中，这样才能在游戏中读取存档。

说起来可能比较枯燥，大家看下面的图片就明白了。

如(图7)，这个就是TURBO的菜单界面了，其中：

STARTGAME就是开始游戏；

BACKUPSAVE就是备份SRAM芯片中的存档到SMS记忆棒之中；

RESTORE就是提出SMS记忆棒中的存档提取到SRAM芯片中；

DELETESAVE则是删除SMS记忆棒存档；

CLOCKADJUST就是调整时间。

图中SAVE DATA就表示当前SRAM芯片中的游戏存档是马力与路易RPG那么目前你就可以运行第2个游戏。



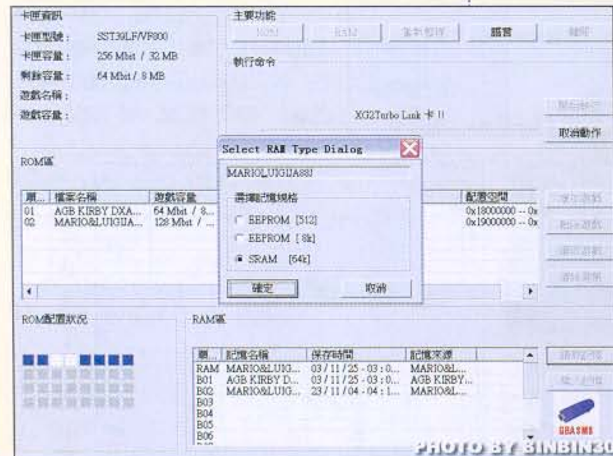
备份存档界面(图a)
提取存档界面(图b)
删除存档界面(图c)
时钟调整界面(图d)
图b/c/d的具体菜单界面，请参考下一页

七、硬件时钟电路+节电方案

好了，软件界面与程序在SP实际界面大家都有了一个详细的了解，那么这回该看看TURBO的硬件庐山真面目了。

其中黑色的圆圆的东西就是整合了CPLD还有时钟电路的ASIC特定芯片，这种设计可以给TURBO卡带的“使用时间”带来一定好处。而且TURBO的FLASH芯片，采用的是3.3V专为手机设计的超低功耗FLASH芯片，仅用了一片85NS(!)富士通BGA封装的超薄记忆体，所以就用不着两片flash去分时读取数据了——这也是省电的技术重点之一！——因为GBA主机只需要向TURBO去供应一片flash的电源——就算加上ASIC的10ns 延时，也就一共只用到95ns的时间了，所以读卡速度也变快了，基本上杜绝了游戏运行滞后的情况。

以上的一些技术特性，为长时间运行游戏提供了很好的先决

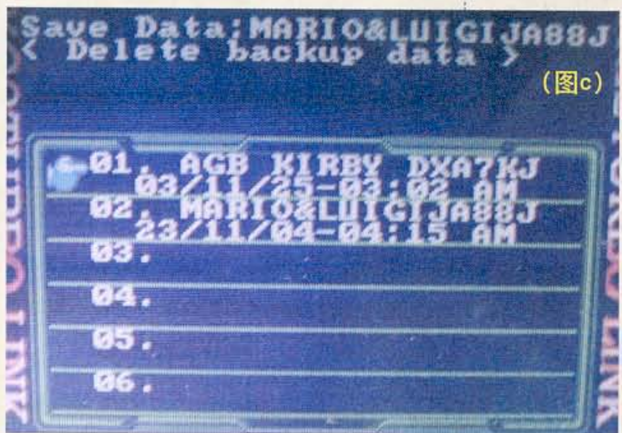


RAM存档的更新、备份状态(图6)





(图b)



(图c)

条件。目前的玩家使用GBASP为多，最大限度地延长卡带在具备背景光GBASP上的运行时间，无论对哪个厂家都是非常必要的。

而且这次卡带内部的电池，也是采用日本原装三洋3V 2020 ML可充电型锂电池（至于为什么不使用松下2020 VL可充电3V锂电池，这是因为三洋的2020 ML可充电3V锂电池的容量比松下2020 VL的要大一倍）。基本上，卡带的时钟以及SRAM的存档都可以最大限度的得到保障。

卡带PCB的背面，就是SMS记忆棒的核心部分——这是一块SST的39VF800A FLASH存档记忆芯片！这种芯片的特性与烧录卡的FLASH芯片是一样的，那就是可以掉电保存很久——这样看来，TURBO卡带的“数据存档可保存10年”，也就有了保证。

一部分丢失存档丢到“失去信心”的玩家，有TURBO的内嵌SMS保护，再不允许那些通过辛苦游戏而得到的成果存档“随意丢失”了。

八、时钟功能检测

我随后测试了中文版的“口袋妖怪-蓝宝石”、“我们的太阳”——主要就是想看一下“时钟功能”能不能对应这些专门游戏，游戏在关机的时候时间还是正确的。经实际测试，TURBO的时钟功能的确有用，我在“口袋”中先调整好了时间，然后保存存档，关机；然后等时间过了20分钟后，再开机看看时间是否正确——结果与预料的一样，游戏内部的时间还是准确的。而且在测试“我们的太阳”的时候，我在游戏里面调节了与真实时间一样的日期之后，关闭GBA再进入卡带，竟然发现卡带的“目前运行时间”跟在游戏里调节的真实时间是一致的！！

如果TURBO对“我们的太阳”这一类特殊游戏的支持完全正常，基本可以认定TURBO是“高端烧录阵营的一款突破型产品”。

九、连续运行时间

我从早上9点钟开始测试“索尼克2”，到我18点下班时，终于到达红灯状态。然后我回到家，大概是19点5分左右，自动关机了——大概十个小时的样子，与官方对外公布的时间出入不大——测试卡带的持续运行时间稍微长了一些，真是有点让人不耐烦，呵呵。

测试条件为：在SP开前光、音量开到最大时自动运行游戏、游戏为“索尼克2”。

十、优缺点总结

这次测试中，就是对烧录游戏中的速度不是非常满意，128M的烧录全部时间需要7分钟25秒——不过，由于这次使用了“分区”的概念来管理划分FLASH芯片，速度慢了一点，也算是可以接受吧。另外，这次的软件版本只是0.5版评估版，并非正式版本。希望原厂能够在TURBO正式上市后，把正式版的“语言支持”与“烧录速度”方面进行改进。

下面是我总结的关于这种TURBO卡的优缺点：

优　点

1、烧卡器方式的改进，一定程度上保护了卡带的“金手指”部分不易因频繁插拔而损坏。

2、可以随便删除任意位置的ROM，这样为玩家带来了更加便利的操作方式！

3、使用SRAM芯片+SMS记忆棒系统的搭配存档方式，这在业界可谓一大创意，为“永不掉档”这个玩家迫切需要的功能提供了一个整体解决方案。

4、对应口袋时钟功能——首个可以正常支持“我们的太阳”的第二代真实时钟烧录卡。

5、对EEPROMV124存档方式提供支持，直接使用硬件模拟。这是除了AGBS之外，第一款真正直接支持EEPROM的国产卡。

6、CPLD芯片及时钟电路整合到特定的ASIC芯片中，同时使用了专门为手机而设计使用的FLASH 85ns芯片，这就为卡带能够连续运行“10小时左右”奠定了硬件上的基础。

7、使用日本原装三洋高容量3V 2020 ML可充电锂电池。

缺　点

1、初期的烧录线LINK，其外观不够养眼，体积稍大，同时造成在使用烧录线时，不能够同时为SP充电。

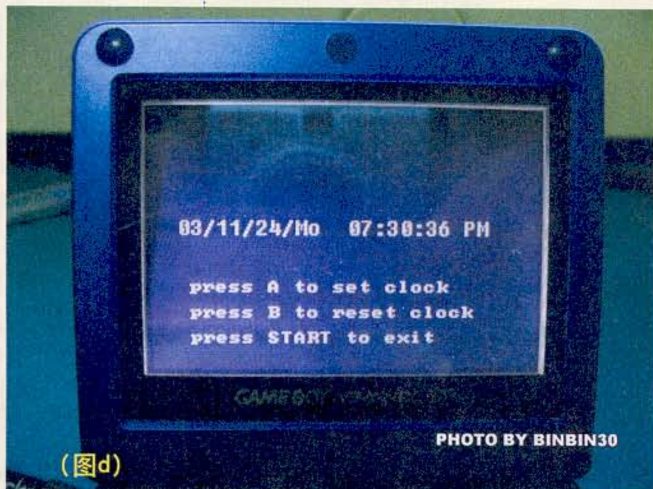
2、对FLASH 1M的存档方式不能直接支持，还需要打软件补丁。不过这也是目前国内烧录卡的通病。

3、初期的0.5版本烧录程序对烧录游戏使用的时间比较长，亟待改进。

4、游戏名字暂时不能用中文。

最后补充一下：据台湾省开发小组介绍，1M的flash模拟有望能在下一版本的软件驱动中加以解决。

Link TURBO的全国统一价格是：呵呵，这里就不便透露了……请大家多多关注电子游戏软件杂志社的《掌机迷》吧！！！



(图d)

上海托普信息技术学院 加拿大高科技互动艺术学院 联合招生



上海托普信息技术学院是国家教育主管部门批准，列入国家统一招生计划，具备独立颁发大专文凭资格的全日制普通高校，学院的培养目标是培养新世纪中国现代化建设必需的IT职业技术人才，让学院成为“IT职业技术人才的起点，软件工程师的摇篮”。学院基础教学区占地400余亩，专业和实习教学区占地300余亩，学院设有各类专业14个，现有在校生6000人。学院是MAYA及3ds max授权培训认证机构。

加拿大高科技互动艺术学院（CIA）是国际动画工业重镇加拿大温哥华地区可颁发正式文凭的顶级动画游戏学院。该学院为迪斯尼制作过《玩具总动员》、《小熊维尼》、《白雪公主》、《海底总动员》、《数码宝贝》等电玩游戏；为国际游戏巨头EA公司制作过《冰上曲棍球》、《NBA篮球》、《北美足球大联盟》等游戏；为Radical公司制作过《绿巨人》游戏；为全球知名的动画公司MainFrame Entertainment制作过三维动画片《变形金刚》、《骇客帝国》游戏版及《骇客帝国III》电影的特效。

游戏动画师、游戏程序师 中国加拿大倾力打造

为了系统培养从事游戏制作的高级专业人才，学院联合加拿大高科技互动艺术学院将于2004年2月开设第三期高级游戏设计师专业培训课程，有关事宜公告如下：

主要师资：

由学院具备丰富教学经验及专业制作经验的顶尖教师团队（原智冠艺术总监；《跳舞毯》游戏制作人；全球第二大游戏开发公司育碧资深游戏制作人等联袂担纲）与加拿大高科技互动艺术学院（CIA）的外籍讲师联合授课。《变形金刚》三维卡通制作人DAVID LIU担任技术总监，制作过《埃及王子》等梦工厂动画电影大片的WOOD GATE、负责《最终幻想》电影渲染技术的威廉姆．伍迪、负责《骇客帝国III》电影特效的MARK ROSE以及《玩具总动员》导演，两次获得艾美动画特效奖、有北美图形艺术大师之称的CLIFF GARBUTT等大师将莅临指导。

专业及课程：

游戏动画专业（全日制9个月）：生物素描／色彩理论／构成／解剖／传统动画／角色设定/PAINTER / PHOTOSHOP/FLASH动画/MAYA/3ds max／后期合成／游戏体系结构／游戏设计／游戏编辑器及游戏引擎

游戏程序设计专业（全日制9个月）：计算机程序设计导论／数据结构与算法基础／面向对象系统分析与设计／软件工程概论／计算机网络／数据库原理／计算机图形学/Windows操作系统/ C++/Windows SDK程序设计/Windows MFC程序设计/Windows多媒体编程/Winsock网络编程原理与应用/DirectX编程技术/OpenGL编程概论/Maya & 3ds max插件编程

相关证书：

完成学业将颁发上海托普信息技术学院结业证书，通过考核者颁发加拿大高科技互动艺术学院专业认证证书，同时可在学院参加MAYA和3ds max官方认证考试。

就业推荐：

成绩合格者将推荐到Main Frame（加资）、EA（美资）、昱泉（台资）、育碧（法资）、大宇（台资）、TOSE（日资）、KONAMI（日资）、SEGA（日资）、盛大、上影数码、宏源资讯、新阳美术（台资）等国内外知名游戏、动画制作公司及国内IT业龙头企业托普集团下属企业就职。

出国深造：

毕业学生可选择到加拿大高科技互动艺术学院继续深造，已修课程可获得学分承认予以免修。

TOP CIA

本世纪最具前途的产业！期待您的加入！

详情请登录 http://www.etop.com.cn

咨询热线：021-68025599 021-68020790
学院地址：上海市南汇区勤奋路一号
E-mail: wzj@topgroup.com

信宏威达

GBA(送卡) 450元 | PS2-直读 1350元 | XBOX完美直读 1590元 | PSONE 430元 | NGC 1190元 | GBA SP 780元 | MP3/CD/VCD/随身听 380元

土星机 330元 | GBA128M烧录器+卡 350元 | GBA电视接收器 230元 | Inter摄像机 160元 | 美版DC 490元 | 3D立体电子眼镜 99元 | 便携液晶电视 380元

特价套餐

	套餐	原价	现价
A	GBA+充电器+充电电池+皮套+放大镜+灯+GBA卡任选两盘	原价540	现价500
B	GBA+烧录器+128M卡+充电器+电池+皮套+放大镜+GBA卡任选两盘	原价880	现价770
C	GBASP+变压器+充电器+电池+贴膜+GBA卡任选两盘	原价910	现价 850
D	PS2（30001）+完美直读+AV线+电源+双振动手柄+8M记忆卡+游戏	原价1605	现价1490
E	PS2（39001）（黑、红、蓝）+完美直读+AV线+电源+双振动手柄+8M记忆卡+游戏	原价1705	现价1590
F	PS2（50000）（黑、红、蓝）+完美直读+AV线+电源+双振动手柄+8M记忆卡+游戏	原价1905	现价1790
G	PS7501+AV线+电源+双振动手柄+记忆卡+VCD卡+金手指+游戏	原价550	现价440
H	NGC+AV线+双手柄+记忆卡+变压器+《生化危机O》	原价1810	现价1480
I	X-BOX+直读+AV线+双手柄+记忆卡+变压器+遥控器+10款游戏	原价1950	现价1730
J	PSONE+液晶屏+AV线+电源+充电电池+双振柄+记忆卡+10款游戏	原价850	现价680
K	DC+双原柄+AV线+电源+4M记忆卡+振动包+MP4解压卡+10款游戏	原价699	现价 590
L	SS+双原柄+AV线+电源+8M记忆卡+4M加速卡+VCD卡+10款游戏	原价530	现价430
M	GBC+充电器+电源+音箱+皮套+耳机+任意两盘卡	原价440	现价380
N	GBP+充电器+电源+音箱+皮套+耳机+任意两盘卡	原价330	现价230

配件专区

配件	价格	配件	价格	配件	价格
DC-MP4解压卡	99	DC原装键盘/鼠标	59	X-BOXAV线	10
PS2记忆卡（原装）	138	DC中文上网器	120	X-BOX电源	55
PS2手柄分插	42	PS机壳	99	X-BOX分插	55
PS2中文上网器	160	GBA/SP通用金手指	95	X-BOX遥控	75
PS2原装震柄	48	PS2金手指	60	X-BOX推档枪	148
PS2耳机	40	PS2直读 （美赛亚2）	85	PS2直读 （M—Chip2）	95
DC光头	100	DC电源板	120	DC 光枪	70
GBA中文翻译卡	90	SS八合一摇杆	39	PS鼠标	40
GBASP彩贴（4种）	15	GBAPS记忆卡	20	GBASP锂电充电器	50
GBASP外壳	35	GBASP手摇充电器	50	GBASP坐充	25
GBASP电池	25	GBASP锐屏	10	GBASP五合一配件	65
GBA充电器+电池	20	GBA/GBASP皮套	10/15	GBA/GBASP灯	10/15

主机及套餐邮费40 GB邮费20，配件10

特价产品

GBASP限定量版+正版GBA卡(真的太阳) 1590元

T恤 45元/件 帽子 35元/件

太空战士水晶贴膜（两套） 40元 原装

PSONE 液晶屏 4寸 390元 5.2寸 550元

信宏威达 电子市场

CASIO 彩色液晶触摸式笔记本电脑

信宏威达集团独家代理价 690/套

邮费40/套

原装进口、现在购买送原装皮套、手写笔、锂电池、充电器、手机（电脑）连线、GB、FC游戏，同类产品国际市场售价499美元。

1. 数码照相机功能——60万像素，可加背景、修改
2. MP3功能——任意下载，中文显示歌名
3. 掌上图书功能——图书浏览，自动翻页，任意下载
4. GB游戏功能——兼容市场上所有GB游戏
5. FC模拟器功能——自带模拟器，游戏电脑下载
6. 无线收发e-mail——可插入图片
7. 掌上商务通——具备掌上PDA所有功能
8. 手写笔输入——中、英字体识别
9. 连接手机发送自拍相片——支持彩信业务
10. WindowsCE系统——具备电脑所有功能
11. 录音功能——最长储存一小时录音
12. 记事本、计算器、Execl功能、换算器
13. 卡拉OK 功能——合成录音、播放
14. 数码摄像机功能——最大可摄录30分钟
15. 电影功能——兼容MP4、MPG格式电影

现在购买赠送如下软件：中英互译，手机号码查询，电子钱包，中国电子地图，方位查询系统，税控系统，五笔输入，英文朗读，口袋DOS。

规格：12 X 8 X 3cm，重380g，银白，银粉双色可选。

保修：三个月包换，一年保修，终身维修。咨询：010-83553588/3688

全中文操作界面，本机自带4M内存，内存插口可外加内存，内置一体式充电锂电池，一次充电可使用10小时以上，中文说明书。

可选配件：16M/64M/128M内存390/590/790元 电脑读卡器190元 系统资料、游戏、恢复光盘90元 配件随机购买免邮费！

凡在12月10日—12月25日购买此产品，均可免费加入CASIO会员，享受会员优惠价格：所有配件七折销售，可获赠价值90元的系统资料、游戏、恢复光盘一张。（主机及配件免邮费）

富士专业数码相机 300万像素，3寸液晶屏。128兆内存，送电脑连线。

惊喜价780元（邮资40）

美国RCA原装组合音响

双磁带卡座，五碟CD，立体声调频收音机，多彩液晶显示屏，RCA原装低音炮音箱，AV输入。时尚造型，银色外观。

同类产品市场售价3000元。

特价490元（邮费40）

针孔彩色多功能 电子眼

原价480元 特价395元

日本原装，任何电视或显示器均可无线接收，夜视功能，无光线下可使用，有效距离20米。您可以把它装置在环绕您工作、学习、生活的任意角落，还可用作防盗设备或放置于汽车浅表，作为您护身的法宝。

现购买电子眼可获：
原装"最终幻想"纪念钱包一个！
电子眼镜一个！
自选A卡两盘！
精美打火机一支！
相机一台！
以上五选一！

信宏威达 中古货商城

本商城所售二手货均为九成新，收购，交换价按本商城售价的80%执行。

商城所售商品邮费一律20元/件

PS2 30006/30000/39001(完美直读、双振柄、8M记忆卡、支架、遥控器、电源、AV线、多款游戏) 990元

NGC松下DVD（双手柄、记忆卡、电源、AV线、游戏） 1050元

SONY原装CD机 180元

DC原装美版机（双原柄、记忆卡、振动包、游戏） 400元

3DO（双手柄、游戏） 230元

PS /PSone/PS VCD 5903（双振柄、记忆卡、游戏） 300/350/340元

X-BOX(直读) 1180元

GBA（送卡）350元

NGC（手柄、电源） 900元

SS JVC（送游戏） 260元

SFC主机+32M磁碟机（双手柄、游戏） 290元

便携液晶电视（4寸，可接任何游戏机） 280元

GBC / GBP / GB / GG / SEGA游牧民手掌机（均送卡） 280/120/90/220/270元

GBASP 样机（九成新、充电器、电池、送卡） 560元

PSone 5寸便携液晶屏 240元

任天堂N64光碟机/超任SFC光碟机 /SNK光碟机（送所有游戏） 780/390元 /220元

DC / PS / SS拆件机 80元

WSC/WS神奇天鹅（均送卡） 260/180元

NGP彩机（送卡） 210元

MP3/VCD/CD 随身听（防震、线控耳机、MP3歌库） 220元

最新推出 回收GBA+370元=全新GBASP（免邮费）

GBA 卡特价区 买五赠一

邮费5元/盘，两盒以上10元

游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
口袋妖怪（红/蓝，中）	45	大战略2（中）	45	太空频道5	45	索尼克弹珠	45
恶魔城3（中）	45	心跳回忆-祝福的钟声	55	哈里波特与密室（中）	45	游戏王6（中）	75
麻将风云（中）	45	007夜之火	45	索尼克2	85	黄金太阳2	65
街霸3	45	网球王子2	45	疯狂的士	45	实况足球2	35
皇家骑士团（中）	38	机器人大战（中）	38	最终幻想（中）	45	寂静岭（中）	45
GTA	33	V拉力3	35	真魂斗罗	45	三国（中）	45
皇家骑士团	33	魔法假期	35	拳皇	33	坏玛莉2	33
玛莉4	35	古墓丽影	45	鬼舞者（中）	45	GT赛车3	45
我们的太阳	55	2003足球	35	光明之魂2	45	龙珠Z 2	45
机器人大战GX	65	牧场物语（中）	38	魔界村R（中）	38	洛克人EXE3	45
天外魔镜128m	75	柯南（中文）	45	烈火之剑（中）	75	机器人D	45
烈火之炎	65	银河传说(中文)	75	狂神战记	75	幽灵夺还屋(中文)	45
数码宝贝(中文)	45	魔眼杀机	45	地球冒险1+2	75	机械化部队	75
口袋水晶版(中文)	45	樱国之魂	45	雷霆战阵	45	职业麻将	55
坦克战记2	45	铁拳	55	空战雄鹰	45	炸弹人	45

DC原版盘专卖区

邮费5元/盘，两盒以上10元

F1赛车　VR战士　春雨曜日　光明之魂2　鬼屋2　老虎机
将棋　格兰蒂亚　北海道　刀魂　索尼克1　VR网球
漫游美国　F355赛车　街头涂鸦　世嘉拉力　太空频道5

均价：35元

游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
GT赛车	40	索尼克2	40	2000摔跤	40	温泉2	40
炼金术士	40	梦幻工厂(2CD)	45	风来西林2	50	D之食卓2	55
梦幻之星	50	樱花4(2CD)	120	维罗尼卡(限定版)	180	莎木2(限定版)	195

DC正版盘买五赠一

信宏威达 新品推荐

SONY原装CD随身听 劲爆价 395元

PS/PS2足球毯 135元

赠品 诺贝尔 3500 原价5200元 邮费40元

全球首部平板式DVD播放机 △超强防震，7寸真彩显示屏，含480(W)×234(H)RGB像素 兼容DVD/SVCD/VCD/CD/HDVD/CD-RW/MP3/JPEG碟片 △超薄机身：202×154×26mm △电池可持续播放3.5小时以上 △支持汽车电源12V输入　附卡片式遥控器

惊喜再现

为答谢各地玩友对我公司的大力支持与厚爱 特此举办抽奖活动　凡即日起汇款玩友可凭汇款单号码参加本次抽奖

设一次抽奖奖品为：
- 一等奖：原装相机　中奖方法：汇款单号码后四位数为 8888
- 二等奖：3D眼镜　中奖方法：汇款单号码后三位数为 666
- 三等奖：汽车模型　中奖方法：汇款单号码后二位数为 22

二次抽奖奖品为：
- 一等奖：CASIO笔记本电脑
- 二等奖：原装sony随身听
- 三等奖：卡通模型

以上二次 中奖方法均以包裹内抽奖卡为主

此活动真实有效，中奖率高达100%

本公司已开设维修服务中心，可修理各种主机，成功率98%，速度快，效率高！
本集团电话：010—83553588/3688　客服分机：111/109/102（实行客户专人负责制）
售后服务：101　维修专线：107　投诉与建议：110
E—mail：xhwdgame@163.com
汇款地址：北京100077信箱5分箱　收款人：信宏威达邮购部　邮编：100077 来京购买按本公司产品价签销售　地址：丰台区西罗园宝汇苑大厦22—1402（来人请预约）
因市场变化，个别产品价格有浮动！请谅解！

邮趣网 www.yooq.com

我公司将在近期内与专业邮购网——邮趣网合作，更多精彩内容等着你！敬请关注！

北京瑞明兴隆游戏服务中心　专业邮购

休闲假日别徘徊　快到瑞明兴隆来

本公司以诚信为本，合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，保证您在7天内收到物品。所有货物全额保价。真正实现购物零风险！ http//:rm-game.yp.shou.net　E-mail:bj@rm-game.yp.sohu.net

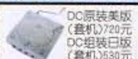
好消息
本月掌机以旧换新GB薄机＋350元=GBA彩机
GB薄机＋180元=GBC彩机
GBC彩机＋260元=GBA彩机
GBA彩机+420元=GBASP夜光彩机
免邮费

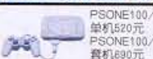
本服务面向全国大量按市价60%－80%高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，出租各类游戏主机，高价回收贴换PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件。 **回收PS2套机990元**

本月特价：GBASP主机+GBA卡(任选)+128M刻录卡+原装充电器+原装贴膜＋专用包+放大镜+摇杆+专用耳机　980元(免邮费)　GBA专用记忆棒　75元(免邮费)
本月特价：GBA+GBA卡带(任选)+GBA高效15小时充电器+七彩腰包+GBA专用耳机+GBA专用卡盒+GBA原装贴膜+GBA皮套+GBA高亮度灯690元(绝不事后补款，配件少一赔十)
二手软件：PS2真三国无双3 220元/PS2真三国无双2 180元/PS2超级忍 170元/PS2实况6 150元/PS2机战冲击版 160元/PS2GT3 150元/PS2猛将传 180元/鬼屋魔影 150元
DC正版软件：索尼克2(限定版) 80　代号维罗尼卡(完全版) 180　刀魂 45　格兰蒂亚2 45　莎木2(限) 190　D之食卓2 60　樱大战4 160　梦游美国2 45　世嘉拉力2 45　世嘉GT 45　VR网球 45　第5频道 45　梦幻之星 60　死亡之屋2 45　NBA2K 45　莎木 230　火焰圣母 90　VR射手 90　拳皇99 120　心跳回忆(限) 150　机战a 80　高达在线 60

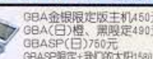

NGC转GBA接收器490元
NGC 1190元


39001型原机配置1380元
50000型(限)硬盘、网卡2580元

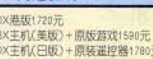

DC原装美版(套机)720元
DC组装日版(套机)530元


PSONE100/103单机520元
PSONE100/103套机690元




GBA金银限定版主机450元
GBA(日)橙、黑限定490元
GBASP(日)750元
GBASP限定+我们的太阳1580元




微软XBOX港版1720元
微软XOBX主机(美版)+原版游戏1590元
微软XBOX主机(日版)+原装遥控器1780元

二手机专卖区（主机邮费35元，掌机邮费20元）

商品	价格	商品	价格
二手PS2主机39001/30001/39006/39007+双振动手柄+原装8m记忆卡+10款游戏+AV线+电源	1050元	二手NGP主机+原版游戏卡(一盘) 200元　二手WSC主机+原版游戏卡(一盘)	280元
二手XBOX主机美版/日版/港版+双振动手柄+10款游戏+AV线+电源	1250元	二手GB薄机美版/日版/港版+原装电池+原装充电器+电源+游戏卡(任选一盘)	150元
二手NGC主机美版/日版+原装振动手柄+AV线+电源+正版游戏(任选一张)+原装记忆卡	920元	二手DC美版/日版/亚洲版+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+原装振动包+游戏10款	420元
二手GBASP主机美版/日版/港版+原装电池+原装充电器+电源+游戏卡(任选一盘)	630元	二手PS主机5501/7501/9002+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+游戏10款	290元
二手GBA主机美版/日版/港版+原装电池+原装充电器+电源+游戏卡(任选一盘)	390元	二手PSONE主机美版/日版/亚洲版+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+游戏10款	360元
二手GBC主机美版/日版/港版+原装电池+原装充电器+电源+游戏卡(任选一盘)	280元	二手土星主机美版/日版/亚洲版+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+游戏10款	290元

本中心质量第一，服务第一，价格公道，所售主机均为原装正货，保修三个月，终身维修。

PS2 39001（30001、39002、39004、30006、30007）＋双振动手柄＋原装IC＋原装8M记忆卡＋原装S端子线＋原装大电源＋PS2支架＋DVD游戏　1620元　PS2 39001主机原装对号机带开机画面套机　1830元

游戏配件（免邮费）		PS2原装光头（拆机）	420	DC FC模拟器	30	GBA-EZ-FLASH512M烧录卡	950	FF10/FF8情侣表	130/120	合金装备笔盒	40	便携液晶电视6寸	550	GBALINK烧录卡128/256m	350/490
PS2.NGC.XBOX专用VGA	240	PS239001原装光头	290	DC GB模拟器	30	GBA原装金手指	150	FF10/FF8 ZEP打火机	35	樱大战烟盒	40	便携液晶电视7寸	650	GBA-EZⅡ-FLASH128/256M烧录卡	490/750
PS2原装分量端子线	180	PS2无线手柄	90	DC SFC模拟器	40	FF10/FF8精装怀表	85/115	FF10/FF8烟盒	35	樱大战火机	48	PSone原装屏幕	850	GBA-XGⅡ-FLASH128/256M烧录卡	350/590
PS2原装8M记忆卡	140	GBA-EZ-FLASH128M烧录卡	360	DC MD模拟器	30	FF10/FF8项链＋戒指	35/25	合金装备烟盒	40	樱大战笔盒	40	PSone组装屏幕	430	FF8/FF10项链套装	45/55
PS2手柄4分插	85	DC VGA	60	GBA-EZ-FLASH256M烧录卡	590	FF10/FF8夜光手表	75/65	合金装备火机	48	便携液晶电视5寸	450	GBA电视接收器	290	FF8/FF10钱包	45/55

GBA配件及GBA经典卡带　其它GB卡详见其它广告价格

GBA配件	价格/邮费	GBA配件	价格/邮费	GBA恶魔城(中文)	46/10	GBA Z·O·E	48/10	GBA泡泡龙	46/10	新卡介绍	价格/邮费	GBA瓦里奥制造	46/10
GBA配件全家福(15件套)	130/5	GBA盔甲	45/5	GBA街霸ⅡX	48/10	GBA实况世界杯	46/10	GBA黑色细胞	46/10	GBA最终幻想战略版(中)	85/10	GBA火炎文章之烈火之剑(中)	85/10
GBA充电器＋电源	29/5	GBA摇杆	10/5	GBA洛克人ZERO2	46/10	GBA罪恶工具X	46/10	GBA街霸ZERO3	46/10	GBA指环王双塔(128M)	85/10	GBA疯狂出租车	48/10
GBA高效15小时充电器	65/5	GBA彩装贴膜	25/5	GBA炸弹人	45/10	GBA拳皇EX2	63/10	GBA火焰纹章	46/10	GBA超级忍	46/10	GBA牧场物语(中)	48/10
GBA专用耳机	15/5	GBA专用卡盒	5/5	GBA钻地先生A	46/10	GBA铁拳	46/10	GBA封神演义	46/10	GBA索尼克2	85/10	GBA塞尔达之四支剑	48/10
GBA组装贴膜	18/5	GBA扩音器	25/5	GBA恶魔城之白夜(中文)	46/10	GBA实况2002足球	46/10	GBA光明力量	46/10	GBA幻装迷宫2	46/10	GBA分裂细胞	46/10
GBA原装贴膜	45/5	GBA车载充电器	40/5	GBA沙龙曼蛇	29/10	GBA黄金太阳2(128M)	85/10	GBAGT2	46/10	GBA狙击手	38/10	GBA光明之魂2(中)	85/10
GBA对战线(2条)	30/5	GBASP专用耳机接口	20/5	GBA寂静岭	85/10	GBA索尼克	46/10	GBA机战R	46/10	GBA口袋妖怪蓝(中)	46/10	GBA我们的太阳	85/10
GBA对战线(4条)	45/5	GBASP放大镜＋遥杆	30/5	GBA哈丽波特	46/10	GBA龙战士2	29/10	GBA三国志(中文)	46/10	GBA口袋妖怪红(中)	46/10	GBA幻想传说	46/10
GBA专用灯	15/5	GBASP七彩腰包	20/5	GBA信长野望	46/10	GBA特鲁尼克大冒险2	46/10	GBA世界传说	46/10	GBA魂斗罗	29/10	GBA玛莉奥4	29/10
GBA放大镜＋灯	30/5	GBA卡带	价格/邮费	GBA快打旋风	29/10	GBA机战A中文版	46/10	GBAV拉力3	45/10	GBA机器人大战OG(中)	68/10	GBA机战D(中)	46/10
GBA透明皮套	15/5	GBA瓦里奥	46/10	GBA风之少年	29/10	GBA大战略	46/10	GBA魔法假日(中文)	46/10	GBA勇者斗恶龙怪兽篇	46/10	GBA龙珠Z2	46/10
GBA七彩皮套	20/5	GBA玛里奥赛车	29/10	GBA皇家骑士团外传(中)	46/10	GBA黄金太阳(中)	46/10	GBA风之少年2	29/10	GBA圣剑传说	85/10	GBA鬼武者战略版	46/10
GBA七彩腰包	29/5	GBA黄金太阳(中)	46/10	GBA幻想水浒传	46/10	GBA银河之星	46/10	GBA机战R(中文)	46/10	GBA星之卡比	46/10	GBA越南战役	46/10
GBA七彩挎包	29/5	GBA龙战士	29/10	GBA机器人大战a	46/10	GBA炸弹人2	46/10	GBA大战略2	46/10	GBA晓月圆舞曲(中)	46/10	GBA忍者神龟	46/10

汇款地址：北京市西城区南长街12号　邮编：100031
电话：13051327889　收款人：赖伟涛　建行卡号：4367420011600076929　持卡人：赖伟涛

新店址正在筹备中，请留意近期广告。

中国北京游戏机修理总公司

PS2游戏机专卖店指定维修中心
PS、PSONE游戏机售后服务专卖维修中心
GBA彩色黑白游戏手掌机维修更换配件中心
世嘉机SS土星代理指定维修企业人员

技术咨询：83131361转1
维修热线：83131361转2
配件咨询：83131662转3
服务热线：83131662转4

PS2机维修
•不读盘　•无游戏图像　•手柄失灵
•电源误差220V电压　•图象花板
人工维修费用：80元

XBOX机维修
•挑盘　•不读盘　•无图象
•手柄失灵　•电源烧毁　•图象花板
人工维修费用：90元

NGC机维修
•挑盘　•不读盘　•无图象
•手柄失灵　•电源烧毁　•图象花板
人工维修费用：80元

PSONE机维修
•挑盘　•不读盘　•无图象
•手柄失灵　•电源烧毁　•图象花板
人工维修费用：50元

PS机维修
•挑盘　•不读盘　•手柄失控
•电源误差220V电压　•图象花板
人工维修费用：40元

DC机维修
•挑盘　•不读盘　•无图象
•手柄失灵　•电源烧毁　•图象花板
人工维修费用：45元

世嘉机维修
•挑盘　•不读盘　•无图象
•手柄失灵　•电源烧毁　•图象花板
人工维修费用：30元

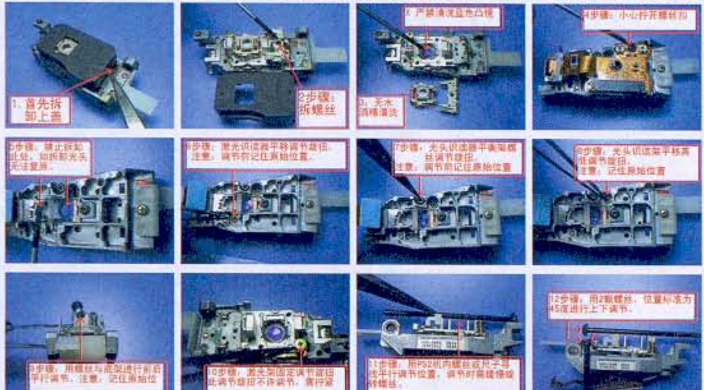
GBA彩机维修
•外接电源失灵　•控制手件失灵
•液晶屏无光　•图象花板
人工维修费用：30元

配件维修
PS2原装光头180元　DC原装光头105元
PS原装光头100元　土星光头 80元

～动手动脑探索岛～

各位玩友，在你玩游戏兴奋之余，是否遇到过机器突然不正常运转的现象。不必着急，本维修中心将向玩家陆续介绍一些简单自行维修方法及步骤，以供参考，非专业人员慎重。

本期介绍：PS2机KHS400型光头系列拆卸清洗调整激光位置方法。



下期介绍PS2机39000系列光头系列拆卸清洗调整激光位置方法

乘车路线：北线阁站：617、423、56、395广安门医院正门对面
广安门站：40、50、19、381、6、38、53、109、57、715、724、854、617、741、816、917、特5、613、743、822信息大厦西边

注：本企业现需技术人员和业务人员数名，要求：北京市户口，对游戏机有浓厚兴趣

北京维修地址



维修邮购地址：北京市广安门内大街319号.广信嘉园B座5B室　维修部收
邮购编码：100053　E-MAIL：fengchebj@sohu.com

北京超时空游戏制作学校 面向全国开始招生

学校外景

本校前身是"北京金硅视图科技有限公司",专为国外公司加工动画、游戏,同时致力于三维动画、游戏的开发制作。我们拥有专业的师资,并斥数百万巨资从美国引进一批UNIX专业图形工作站(SUN、SGI)及图形制作软件用于教学(SGI及美国硅谷图像公司是世界顶级图形制作设备供应商,是美国梦工厂,日本SQUARE、任天堂、CAPCOM的主流制作平台)。开设的课程有游戏制作初级班、中级班、高级班。学校地处中国IT业的中心,北京中关村信息产业基地,上地国际创业园。学员毕业后学校负责安排到国际,国内知名的动漫画游戏制作软件公司任职。本校应广大没时间直接来本校学习的游戏制作爱好者的要求开设的函授班也已经开始招生。详情请登录网站www.cskgt.com.

宗旨:雄厚的师资+专业的设备=造就顶级人才的基础

招生电话:010-82896123, 010-82896124, 010-82896125
010-86863535 传真:010-82896127 联系人:尹老师,段老师
报名地址:北京中关村,上地国际科技创业园 邮编:100085
E-mail:cskgt@cskgt.com

小霸王



游戏至尊 谁与争锋



GT-911 彩色 掌上游戏机

邮购价:395元(免邮资)

- 款式新颖,透明彩色外壳,五种颜色
- 全彩色图像,高清晰真彩液晶显示屏
- 带背景夜光,可在黑暗中使用, 被窝精品
- 可配置游戏手柄,可指驳电视
- 国货精品低价上市,人人买得起
- 购机送卡,(160种卡带)长期免费更换



GB-921 超薄 掌上游戏机

邮购价:295元(免邮资)

- 超薄机身,操作灵便
- 黑白图像,超大显示屏,画面更清晰
- 款式新颖,六种流行色任您选择
- 超级节能,两节(AAA)七号电池
- 全面兼容各种GB卡
- 购机送卡,可长期免费换卡

邮购地址:郑州市文化路82号伟盟宝典电子有限公司 侯会娟(收) 电话:0371-3584230 3834814 邮编:450002

天津海虹

邮购汇款地址:天津市241邮政信箱 收款人:杨子江 邮编:300020 邮购热线:022-27224060 门市地址:天津市和平区兴安路134号 e-mail:yzjrpg@163.net

购碟邮费 15元不论张数,购碟150元以上免邮费。如汇款单附言写不下请以电话,e-mail,信件将内容告知。所有软件均买十送一。本店PS,SS,DC,PS2,XBOX经典软件及DVD动画,PS英文版,各类主机配件卡带种类齐全,价格优惠。欢迎免费索取节目单(注明所需何种目录)。

游戏音乐原声CD,经典动画CD,高保真音质,8元/张。

PS经典英文版游戏8元/张
太空战士4/5/6
太空战士7/8/9(4CD)
寄生前夜1/2(2CD)
龙战士3/4
格兰蒂亚(2CD)
异度装甲(2CD)
浪漫传说1/2
Beyond the beyond
阿兰多拉1/2
银河之星1(2CD)
银河之星2(3CD)
武藏传
放浪冒险谭
晶莹之露(A/R)
北欧女神(2CD)
时空之旅
穿越时空(2CD)
圣剑传说
皇家骑士团2
太空战士战略版
星海传说2(2CD)
Wild arms
wild arms2(2CD)
前线任务3
女神异闻录罚
永恒传说(3CD)
宿命传说
龙骑士传说(4CD)
勇者斗恶龙7(2CD)
幻想水浒传1/2
雷盖亚传说
生化危机3

017太空战士7原声4CD
018太空战士7重奏版
019太空战士8原声4CD
020太空战士8管旋乐
021太空战士8歌曲
022太空战士8钢琴曲
023太空战士9原声4CD
024太空战士9歌集
025太空战士9钢琴曲
026太空战士9重奏版
027太空战士9原声plus
032太空战士remix
035太空战士1987-1994
036太空战士1994-1999
037太空战士交响组曲
039太空战士10歌曲含ff7
149太空战士10原声(4CD)
285FF10钢琴曲
239FF10 yuna&tidus
322FF10 MTV
316FF经典主题音乐连奏
328FFX-2歌曲全集
337FFX-2原声2CD
359FF交响音乐会2002(2CD)
331FF10 vocal collection
375太空战士Black mages
310FF1+2原声(PS版2CD)
041 FF战略版2CD
161史克威尔游戏歌曲集
057时空之旅PS版
058时空之旅混音版
059穿越时空3CD
342穿越时空MIX混音
062圣剑传说3原声3CD
063圣剑传说PS版2CD
367圣剑传说3 arrange
064浪漫沙嘉3原声
065PS沙嘉2原声
066PS沙嘉1原声2CD
067PS沙嘉2钢琴曲
069异度装甲原声2CD
070异度装甲重奏版
301异度传说原声2CD
302异度传说歌曲集
071寄生前夜原声2CD
072寄生前夜混音版
151寄生前夜2原声2CD
073火焰文章原声3CD
074圣战系谱交响乐
075永恒传说歌曲集
076幻想传说歌曲
334宿命传说原声2CD
335幻想传说原声2CD
336永恒传说原声2CD
327宿命传说2原声4CD
077银河之星原声
078银河之星2永远的兰色
079皇家骑士团2原声3CD
152RPG经典爱之章
153RPG经典梦之章
085女神传说原声2CD
086女神传说混音版
087龙骑士传说原声
088格兰追亚原声4CD
089格兰追亚2原声
090合金装备原声
256合金装备2原声2CD
091寂静岭原声
244寂静岭2原声
092Wildarms原声
093Wildarms2原声2CD
300Wildarms3原声4CD
364wildarms vocal cllection
096幻想水浒传2CD
097幻想水浒传2原声4CD
273幻想水浒传2管弦乐
333幻想水浒传3原声2CD
100梦幻模拟战精选
101梦幻模拟战3歌曲集
102梦幻模拟战5歌曲集
262梦幻模拟战2原声
135大航海时代2管弦乐
116经典游戏交响音乐会5CD
105音乐跳豆(舞王)歌曲集
376音乐跳豆2(舞王)歌曲集
109恶魔城月下夜想曲原声
113恶魔城x
240恶魔城新古典交响集2CD
241恶魔城BOSS战斗乐曲集
263恶魔城X混音集
381恶魔城白夜原声
382恶魔城月轮原声
120机器人大战F原声集
121机器人完结篇
122机器人大战a歌唱集3CD
123机器人大战演唱会
312机器人大战IMPECT原声
313机战歌曲联唱
317机器人a交响乐
124心跳回忆2歌曲全集
125心跳回忆OVA原声
126心跳回忆奇妙圣诞
127心跳回忆馆林见晴
128心跳回忆5周年纪念
129心跳永远在一起
130藤崎诗织情人节
131心跳回忆风之扉
132心跳回忆虹色青春
133藤崎诗织钢琴精选
134心跳回忆原声歌唱集
138刀魂2原声
159刀魂1原声
140格斗王音乐精选(94-2000)
154真侍魂原声
338斩红郎无双剑管弦乐
155街霸3次冲击
252街霸2管旋乐
156莎木原声2CD
157莎木交响乐
158莎木JUKE BOX
167幽游白书47首
168幽游白书最强系列
169灌篮高手TV版歌曲大全
170灌篮高手26首
171EVA主题歌曲集
172新世纪EVA原声集(3CD)
173浪客剑心主题歌集
174维新志士镇魂歌
175明治剑客浪漫集
201浪客剑心追忆篇
178超时空要塞火爆精选
179超时空要塞歌曲精选
181超时空主题歌插曲
368超时空可曾记得爱
207罗德岛战记原声集(3CD)
216圣斗士星矢精选合集
218高达0080
219高达0083
220高达08MS小队
221高达20周年纪念
222高达F91
226高达主题歌集(2CD)
323高达SEED歌曲集(2CD)
227W高达原声大全5CD
150皇牌空战3原声
250皇牌空战4原声2CD
303皇牌空战2原声
251梦幻之星在线管弦乐
267星海传说2原声(2CD)
268星海传说2混音版
275星海传说2交响乐
341星海传说3原声(4CD)
269天诛原声
272ICO原声
284鬼泣原声
293王国之心原声2CD
294王国之心歌曲集
320红色警报原声2CD
321命令与征服原声
329PS2忍原声
318超级忍2原声(MD版)
340GTA罪恶都市全集(7CD)
356真三国无双3原声(2CD)
357山脊赛车4原声
369鬼舞者交响乐
370鬼舞者原声2CD
307鬼舞者2原声
083生化维罗尼卡原声
255生化危机3原声2CD
295生化危机2原声2CD
296生化危机2重奏
297生化危机2混音
372生化1原声
373生化1MIX混音
314三国5原声
308三国6原声
379三国7原声
380三国8原声

本月新品

381FFX-2特典珍藏CD(3CD)
382北欧女神珍藏CD
383机器人大战a-2原声2CD
384 FFX-2 MTV
385北欧星海音乐精选2CD
386天诛3原声2CD
387幻想水浒3管弦乐
388星海3 arrange
389星海3Voice Mix
390星海3vocal collection
391铁拳4原声2CD
392SquareDance limited2CD
393罗德岛OVA原声3CD
394罗德岛吟游诗人的记忆
395罗德岛风与炎的魔神
396VR战士4原声
397机器人大战GBA版精选
398鬼舞者2管弦乐
399鬼眼狂刀原声
400棋魂歌曲全集
401光田康典sailing the world
402光田康典time&space
403椰庭统北欧星海音乐会2CD
404恶魔城无罪挽歌
405越南战役音乐精选集
406 FFX祈之歌精选集
407太阁立志传2原声

上海因特 科贸合作公司

SPEAKER 喇叭
PC
PC MONITOR (CRT / LCD TFT) 电脑萤幕 (传统CRT及LCD TFT平面液晶)
CONNECTIONS TO AUDIO, PC & MONITOR 连接AUDIO PC及萤幕
CONNECT TO ALL VIDEO GAME CONSOLE AND ANY AV DEVICE 连接至所有电视游乐器/家用影音设备

全国统一零售价

¥495

XGA BOX

适用于PS2、NGC性价比最好的VGA-BOX

1、针对PS2、NGC的480i分辨率游戏,真实的在monitor上实现逐行全屏的1024X768输出,不会有屏幕两侧射边的现象。
2、输入端为S端和AV,建议使用S端视频线(无论原产或兼容),效果更好。输出为15针的VGA信号,可接驳任何CRT和TFTLCDMonitor LCD的效果更好。
3、全面兼容PS2、X-BOX和NGC机型三大主力机型,及N64(包括神游机)。
4、即插即用,不需开电脑主机。
5、更加真实的细腻、明亮的影像再现。

上海地区代理经销店:

上海因特科贸:(021)53071672 MP:13901775090
技术支持QQ:37000030(诚征全国各地代理经销商)

PACKAGING INCLUDING
包装内容
- XGA Converter Box
- XGA视讯转换盒
- D/C Adapter
- UL认证标准变压器
- DB 15 M/M VGA Cable
- 公对公VGA讯号连接器
- Stereo PIN Jack Cable
- 公对公音声连接线
- User Manual
- 操作手册
- 3 IN 1Multi AV (RCA) Cable (option)
- 多功能游戏主机AV(RCA)线(选配)

1024X768













原作：大槻铃乃









Cockatrice:《FF11》中的怪物，拥有将人石化的能力。



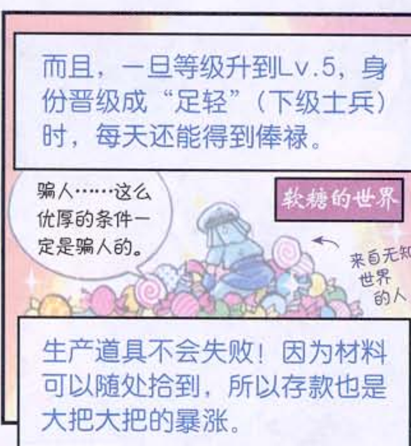






















●其实按×键还是可以取消的……（笑）



















三栖下·午茶

这期的话题就是"周边"了。众所周知，在日本光靠卖动画的播映权和卖单行本所获得的受益经常只是作品总收益的一小部分，绝大多数的金钱都得从"周边产品"比如DVD啊、首办啊、玩具啊什么的里面收回来，而作为供养动画人的消费者，由于被动画的内容所吸引成为Fans，自然不会错过哪怕是印着"EVA"三个英文字母的卫生纸……那么，就让我们来看看最近又有哪些骗钱的东西吧……







EVA漫画第9卷限定版附赠超精美绫波Action Figure!

虽然『新世纪福音战士』的动画结束了，但是由贞本义行所绘制的漫画仍然在《少年ACE》上连载。该作第9卷单行本将在2004年4月发售，其特别限定版将附赠精美的绫波丽Action Figure（可动玩偶而非固定动作的首办），并包括一个原创的底座！该首办由贞本义行监修，F-Face的造型师浅井真纪制作。浅井真纪出生于1973年的大阪，曾经在GK和海洋堂等著名公司担任可动玩偶的造型设计，浅井真纪曾经的作品包括『人形电脑天使心』和『蓝宝石之谜』的一些优秀首办，特点是善于加入自己对原作世界观的再创作，同时还具备一定的"色气"度，就连贞本本人也是浅井真纪的fan。

目前只接受预定，售价1700日元（大概相当于150元人民币），必须要在2004年1月9日前将订单寄到角川书店。这个绫波的可动人形共有18个关节（另有两个追加关节），书的价格是600日元，实际上这个让绫波女神的下仆们垂涎三尺的好东东只需要1000日元多一点（大约7、80块人民币），怎能不令市场疯狂。想买吗？没门！今天Jedi在角川书店的网站上看到这个限定版已经预订个底朝天，没得剩了！









GBA上专门用于看影像的外设“Advance Movie Adapt”即将收录目前最热门的动画系列——『名侦探柯南』。不过受限于设备的特性，每张“Advance Movie Card”只能收录一话，因此11月20日发售的这套动画卡只有前四话，分别是第一话“杰特科斯特杀人事件”、第二话“社长千金诱拐事件”、第三话“明星密室杀人事件”和第四话“大都会暗号地图事件”。





作为世界上第一部出现在GBA上的“行货动画”，发行商AM3也给予了相当的优惠。一块“Advance Movie Adapt”加一张『名侦探柯南』第一话的“Advance Movie Card”只卖3800日元，而“Advance Movie Adapt”如果单卖的话需要3200日元，所以真的算是很优惠了。其他的三张“Advance Movie Card”各卖2380日元……啊，还是烧录卡最幸福……



世界上第一部专门对应GBA的动画！

■在这一天“一年战争”爆发。

■地球联邦军的v计划开始发动。

■自护的马克白司令放弃敖德萨，前往宇宙。

■情人节的名场面

■日本的儿童节

■母亲节的名场面



高达2004年日历即将发售！

明年将是『机动战士高达』播放25周年纪念（1979年初代高达登场），所以Sunrise公司很合时宜地推出2004年『机动战士高达』的日历，而且附带挂板，又可当挂历又可当台历。日历本体尺寸320×134毫米，一共有368页。当然这日历并不是只是登几幅名场面了事，而是将“一年战争”中各重大事件对应的日期都加以注明，这样各位高达迷就可以知道哪天该给谁纪念一百多年后的忌日，或是该组织什么活动庆祝一百多年后的某场战役了。此外，在特定的节日里还会对应适合的名场面，比如2月14日情人节的名场面是夏亚与拉拉的卿卿我我，5月9日母亲节对应的是阿姆罗母亲的剧情……真的很不错的东西，而且的确不贵，只需要2000日元（不到200元人民币）！

银河英雄传说DVDBOX超夸张

田中芳树的小说《银河英雄传说》改编的动画顺应时代的DVD化，明年2月将发售DVD套装第二部，而最令人叫绝的是，今后如果把DVDBOX第3、第4套也收齐的话，全套排在一起……很有魄力。此外DVD套装第二部还将附赠一张扑克牌，上面是帝国皇帝莱茵哈特·罗严克拉姆——黑桃老K。这套扑克牌是每张DVD盒子里放一个，凑齐了就可以看着银河英雄们的头像打扑克了（当然收齐所花的将是一笔巨款！）。顺带提一下，美军那套扑克牌通缉令上的黑桃老K是阿里·哈桑·马基德（Ali Hasan al-Majid），萨达姆的堂弟、总统顾问，伊拉克南部战区司令，即大名鼎鼎的“化学阿里”，被认为是萨达姆铁腕执政手段的代表人物，性情残暴。







SPEAK OUT',DON'T BE AFRAID!

GAME BAR 游戏点评

BENQIYOUXIDIANPINZHUOMIANTISHI
本期游戏点评桌面提示



PS2 恶魔城·无罪的叹息

厂商：KONAMI 类型：ACT 媒体：DVD-ROM



盼望已久的PS2版《恶魔城·无罪的叹息》美版终于发售，游戏一改以往的2D画面而转为3D表现，这也算是KONAMI永不落后于潮流的一个表现吧。剧情大概就是讲述了贝鲁蒙特家族的第一位吸血鬼猎人利昂救出未婚妻的故事，游戏中不仅交代了宿命对决的起源，也讲到了贝鲁蒙特家族那根圣鞭的由来，也算是给FANS们补了一课。

游戏的进行方式比较自由，有五处场景可借选择，每个场景都有一些谜题需要玩家解开。游戏的动作性一流，鞭子的打击感相当不错，随着游戏的进展，利昂的鞭技也越来越丰富。在游戏中出现的怪物数目虽不能与月下比，但也远远超过鬼泣等同类3D游戏。游戏的画面可以说是相当精美；视角也学习了鬼泣。当然，游戏最出众的地方就是音乐，KONAMI在音乐上的功底确实深厚，每个场景的音乐都配得恰到好处，比起月下来又进了一步。

好厂商+好操作+好音乐+……=必玩的好游戏。

——河北　沈爱龙

角色：8.5	操作性：9
画面：9	创意：7.5
音乐：10	移植度：——
情节：8	总评价：9
游戏时间：5小时以上	

PS2 指环王3·国王归来

厂商：EA 类型：ACT 媒体：DVD-ROM



就近期上市的美版游戏作品来看，《指环王3·国王归来》绝对算是少有的注目点。

身为电影三部曲的跟风第三作，本作的品质超出预想之外的高，游戏中表现出来的很强动作性和丰富的收集要素都是吸引大家继续游戏下去的原因之一。关键的各人物之间性能的平衡性被制作者把握的非常到位，速攻的防御差，高攻的速度慢……平衡……了。

本作在画面上比起前作进步不是很大，不过由于是到了剧情关键最终话原因，本作的游戏场景都非常有魄力，抢在电影上映之前发售，游戏中出现的一点新剧情也非常的吸引人，虽然游戏最后还是没有交代所有人的结局，不过光是能让玩家自己投身剧情已经值回票价了。

"绝对是EA出品之动作游戏中为数不多的精品啊"（电软编辑部某人语），游戏在一遍穿版后会有一堆隐藏要素出现，其中的制作花絮值得一看，双人同乐游戏时的乐趣极高推荐大家一试。

从本作的剧情交代来看，搞不好还有续作呢。

——北京　lulu

角色：8	操作性：8
画面：8	创意：7
音乐：9	移植度：——
情节：9	总评价：8.5
游戏时间：不明	

PS2 格斗之王2001

厂商：SNKPLAYMORE 类型：FTG 媒体：DVD-ROM



体验了DC版2001、2002之后，我最近又入手了PS2版2001。虽然是冷饭，不过这个冷饭也算是炒得不过不失了。

时至今日，各版本的2001应该是人人都玩过了，最基本的还是那样儿，我就说说本作比起街机版，DC版有哪些进化了。

本作换了个全新的开场动画，说实话还不如原版好看。进入游戏，模式依旧。选人画面背景改为了浮动的云层；战斗的背景也全都作了些改变，感觉比原版细腻、讨巧。战斗结束在计分时可看到新的人物肖像特写，LOADING时也如DC版那样几乎不用太多时间等。

我觉得本作最好、也是最有实质性的改动就是难度提高了。先前在玩DC版8难度也游刃有余，但现在在玩本作5难度通过也很费劲。怎么样，各位高打想试试吧？

一部冷饭作品要想找出点市场的话，不仅画面、人物要重新包装，更要加入一些有创意的新要素才行。在这点上，本作乃至本系列的移植炒作都做得不好。

本作只推荐给欲挑战高难度的格斗之王FANS。

——四川　殷子龙

角色：9	操作性：10
画面：9	创意：5
音乐：7	移植度：10
情节：——	总评价：8
游戏时间：5小时	

PS2 魔界战记马克西姆

厂商：CAPCOM 类型：ACT 媒体：DVD-ROM



又是一款顺应时代潮流的作品，从2D变化为3D了，CAPCOM的招牌名作《魔界村》，从FC时代起就声名远播，出了名的难，实在是难，从FC时代起的魔界村本人就没有过关，GBA上的更是入手十分钟后就被永久雪藏，完全是游戏达人才可上手的游戏，但在PS2上推出的本作，明显降低了难度的门坎，难度大幅下限，普通玩家也可轻易上手，实在是太棒了。

本作中一改以往登场的敌人，由僵尸怪物改变为机械怪物，这可能更符合现代人的观念吧！3D化后画面十分漂亮，操作感极佳，装备依旧保持原有的恶搞作风，受到一定打击后，装甲就会破碎，主角就会只剩下一个大裤衩了，此作更是变本加厉地给主角准备了多个裤衩，实在是受不了。

主角设计得有些低龄化，武器种类太少，3D化后人物跳跃时的落脚点不好掌握，这也是3D游戏的通病了。不管怎么说，怀旧玩家一定要入手，让我们一起期盼另一厂商3D化的大作《恶魔城》，希望他能更上一层楼，毕竟从2D转变为3D化后成功的作品太少了。

——新疆　汪雷

角色：6	操作性：9
画面：9	创意：8
音乐：7	移植度：——
情节：8	总评价：8
游戏时间：通关中	

GBA 瓦里奥世界4

厂商：NINTENDO 类型：ACT 媒体：卡带



再过N天的苦苦等待，GC版的瓦里奥就将面世，于是我又拿出GBA版的瓦里奥重温过去的快乐。

虽然只有64M，但这游戏做得是如此的完美、耐玩，除了游戏本身三个超妙的小游戏外（小弟玩独轮车莱得可以，从未过50），还有二周目可玩（困难模式完美通关才能出现）。敌人又多又强，宝箱位置变化很大，而且只有1格血，很容易挂掉，此外找到鸟匙（幽灵钥匙）后残留时间变得更短，所以小弟还在绿色通路中苦苦挣扎。

此次小瓦的动作比GBC那个版本多了很多，毕竟GBA键多了嘛，一想NGC键更多，难道可以在GC版操纵古怪的瓦叔扭一段秧歌？暴笑中……游戏中那个收集CD的系统也很有趣，什么BT的声音都有，而且还能用秘技调出游戏主题曲，真人发音，用LR键∨切换的话还能自己跟着唱，啊！这是不是GBA上的游戏啊？

搞笑剧情，超炫动画，多种结局，我只能用三个字来形容：妙极了！

——江苏　灿烂下午

角色：9	操作性：10
画面：8	创意：10
音乐：9	移植度：——
情节：9	总评价：9.5
游戏时间：无法用计算机来算	

XBOX 分裂细胞

厂商：UBI 类型：AVG 媒体：DVD-ROM



尽管这部潜入式动作游戏有着诸多令人不满的地方，但在同类型当中它还是最出色的，其实这里画面所占的分量是很大的。即时逼真的光影处理让我们看到了近乎CG的效果，在灯光所投射的范围之内，任何可活动物体均有即时阴影，包括装子弹的盒子，而作为主体的人物变化更为丰富。

如今的主机机能已经非常注意向细节化发展，看到人物走过铁栅栏身上滑动着的条影时，所能做的就是发出啧啧赞声。与日本人的思路不同，分裂细胞是部严肃、谨密的拟真游戏，没有一些无聊的东西，场景布局精心设定，给玩家准备了一个真实可信的探险空间，投入感倍增，这也应该是作为军事潜入题材最基本的条件。

动作虽说很丰富，只是一些细节表现不行，动作迟缓，缺乏精明性且不连贯是游戏最让人无法忍受的地方，一个两鬓斑白，年近半百，翻个垃圾箱也喘粗气的老特工能做到这样已不错了。（军事机密：美国人在挑选特工时注重经验而不注重体质）

——苏州　张惜春

角色：7.5	操作性：8
画面：9.5	创意：8.5
音乐：8	移植度：——
情节：8	总评价：8.5
游戏时间：两个难度均爆	

PS2 时间危机3

厂商：NAMCO 类型：STG 媒体：DVD-ROM



对此作的评价大致可归纳为一句话，如果玩过前作的话不玩本作也没什么遗憾。

同世嘉相比，NAMCO就显着有点放不开，续作大多不能给人焕然一新的感觉。同前作相比，好像场景要复杂一些，其它的实在不值一提，光源依旧很弱，是不是这里有什么技术问题。好在光枪游戏的画面不是讨论重点，重要的是NAMCO能在以前的基础上加强手感细腻度并创新系统，这两点都做得很好。“吃枪”的设定应该算是比较经典的概念，而游戏的难度也随之提高了，至于那些厂商们都喜欢摆弄的原创要素在NAMCO的作品中更是见怪不怪了。

个人认为光枪是最值得购买的周边，又有SEGA NAMCO此等技术力强，肯尽心尽力开发这种非主流游戏类型的厂商，我们有什么理由不握起枪轰轰烈烈地干一番呢？所以尽管此作无法撼动HOD系列在心目中的至尊地位，仍然要把它推荐给玩家们，特别是喜欢蹲在角落里嘻嘻窃笑地躲避子弹却没发现时间快没了的朋友。

——苏州　张惜春

角色：7	操作性：9.5
画面：8	创意：8.5
音乐：8	移植度：8.5
情节：7.5	总评价：8
游戏时间：3小时左右	

GBA 卧虎藏龙

厂商：UBI　类型：ACT　媒体：卡带



很早以前就听说过卧虎藏龙要出游戏的传闻，也很不幸地在专卖店里发现过一盘国人粗制滥造的所谓RPG版的卧虎藏龙。因此见到本作时还心有余悸，还好看到UBI的商标，才敢放心试玩，感觉还算不错。

游戏最大的特色是将浓郁的中国风格融入到游戏的氛围中，虽然UBI不是一个擅长ACT的厂商(个人认为雷曼表现平平)，但他的美工及制作精度是有目共睹的。

必杀技的攻击有些怪异，竟然不能形成连技，也只相当于脱出重围之用。敌人AI虽不算太高，但恶就恶在攻击的问题，尤其是长刀长枪的敌人，想接近都稍有困难。而某些特殊动作的运用更是对操作极其严格，例如点水而行的一段，稍有差错就前功尽弃，也许从另一个方面反应中华武术是高难而精深的吧！

游戏的剧情基本忠实原作，而且从游戏性质和感觉看来，在欧美应该能拿个不错的销量。至于UBI如果考虑日本市场的话，呵呵，还是回家哭去吧！

——吉林　刘赢征

角色：8	操作性：6
画面：9.5	创意：6.5
音乐：7	移植度：——
情节：8	总评价：7.5
游戏时间：5小时	

PS2 魔界战记马克西姆

厂商：CAPCOM　类型：ACT　媒体：DVD-ROM



CAPCOM的一张新王牌，在一定程度上可以作为其今后主要的赚钱利器。在前作得到了大多数玩家的好评之后，这次的CAPCOM又再次向市场投放了这颗重磅炸弹，《马克西姆2》也成为了近期的绝对大作之一。

对于这个本作，很多人都会认为是彻头彻尾“低龄产品”。无论是从画面风格到音乐设计都留下了当年FC时代〈魔界村〉的影子。一部分人大概是抱着怀旧的态度去体验这部游戏。其实深入研究这个作品还是可以发现不少值得赞扬的地方。诸如：良好的手感，易于操作的简单界面以及可以轻松上手并且种类繁多的角色技能等等。在游戏当中可以充分体会到游戏中的成就感，击败BOSS获得无数的金钱以及战利品，利用某些特殊的道具可以使处于窘境的你转危为安，在某些特定的场合，玩家可以大显身手使用角色的最终奥义进行表演性质的“屠杀”。

总之，在相对于前作的层面上来看，本作品的突破绝对可以用惊人来形容。在目前日益壮大的ACT游戏军团当中，MAXIMO系列的发展也必将被更多人关注。

——北京　玄武之北

角色：7	操作性：9
画面：8	创意：8
音乐：8	移植度：——
情节：8	总评价：8
游戏时间：不清楚	

PS2 合金弹头3

厂商：SNKPLAYMORE 类型：STG 媒体：DVD-ROM



这个作品相信大家一定不会陌生，在街机游戏逐渐没落的中国能够玩到这个系列的最新作之家用机移植版已经是很幸运的事情了。拿着手柄想起当初街机游戏〈合金弹头〉在街机厅极受欢迎的火爆场景，那是多么的令人怀念啊……

系列的最新作品登陆PS2，给人的第一感觉就是：完全移植，完美移植。游戏不但保持了原有街机版本的优秀手感和操作性，还在音效方面加以强化。我们听到了富有节奏感但是又能给人以轻松感觉的音乐以及音效。整个游戏的画面虽然保持了卡通风格，但是其中的许多关卡以及难度的设计都充分体现了一个“王牌”动作射击游戏的风范。

游戏者在游戏当中扮演拯救俘虏的英雄角色，这又符合了大多数动作游戏当中的人性化设定。使游戏者更有满足感与亲切感。

真希望能够看到今后有更多这样的优秀街机作品被移植。相信这也是街机时代过来人们的共同希望。

——北京　玄武之北

角色：8	操作性：10
画面：9	创意：9
音乐：8	移植度：10
情节：7	总评价：9
时间：不明	

GC 神乐传说

厂商：NAMCO　类型：RPG　媒体：DVD-ROM



曾被日刊《FAMI通》誉作是“GC今夏最长级RPG”。而且也拿下了传说史上最高评价的34分，这些足以向人们证明神乐的优秀。

玩传说，大家最关心的恐怕就是战斗，尤其是3D化的今作。老实说，战斗的感觉真是爽快度满点，新增加的U.ATTACK发动将战斗沸腾到极点，而U.ATTACK发动下的合体技更是让人兴奋地想起当年MD时全国玩友研究《梦幻之星4》组合技时的废寝忘食。NAMCO为了顺应广大日本玩家的要求更强化了语音及对话的模式，这或许让许多听不懂也看不懂日语的玩家觉得很烦燥，但神乐的剧情真的是很棒的。背负着命运的神子，越推进越深揭的世界，这一直都让人难以平抚心情的激荡。加上系列惯有的美仑美奂式画风，神乐的投入度真的是很高的。

惟一不满的就是视角不能自由切换了，即使是稍微自由点的地图行走也不是能绝对任意的改变观点，这让笔者一直都很抱怨。作为GC当前的最强RPG，神乐的确名副其实，值得大家认真研究。

——吉林　刘赢征

角色：9	操作性：10
画面：9.5	创意：9
音乐：9.5	移植度：——
情节：9.5	总评价：9.5
游戏时间：40小时以上	

PS2 格斗之王2001

厂商:SNKPLAYMORE 类型:FTG 媒体:DVD-ROM



同样是街机版的移植作品，但是相对于〈合金弹头3〉又有这不小的差距。

熟知整个系列的人大概都清楚，从〈KOF99〉以后加入了全新的“援护系统”，这一系统的特点就在于丰富了不同角色的打法，但是〈2001〉当中的某些人物似乎是专门依赖于某种援护才能够发挥威力的。格斗游戏的魅力在于游戏者操作的熟练度加上操作技巧组合而成的完美战术体现，绝不是依靠某种特殊的操作达到相对的“耍赖”效果。但2001却几乎与这一点背道而驰。而且在此作品当中又将〈KOF98〉以前的超强力投技角色重新强化，无论从判定，攻击以及其他角色性能方面都要高人一头。游戏虽然保持了〈KOF99〉以后各作的相同手感，但是格斗对战的乐趣已经荡然无存。〈KOF2001〉已经不是当初的大众竞技性游戏，而更加强调花哨的连续技和表演性质的必杀技组合。这一点是令笔者最失望的。

另外，本作的“练习模式”可说是最大的败笔。原因是什么大概玩过的人都心知肚明。

——北京 玄武之北

角色：8	操作性：10
画面：8	创意：8
音乐：7	移植度：6
情节：7	总评价：9
游戏时间：不明	

DC 机动战士高达·联邦VS吉翁

厂商：CAPCOM 类型：ACT 媒体：GD-ROM



首先，不谈别的，BANDAI交由CAPCOM制作的ACT，手感保证！作为一个高达饭，作为一个没有PS2（只有GBA、DC、XB）的玩家，本作当然是必买的。

试玩后证明，本作果然没让我失望。也许是GD-ROM的容量限制，在PS2上的一张盘（DVD-ROM）到了DC上变成了两张碟（一张ARCADE版，一张进化版），而且模式也变少了很多，如无法在一台DC上进行对战（通信必需）等等，只有一个アーケード模式（街机模式），但这并不影响我对游戏的讨论。

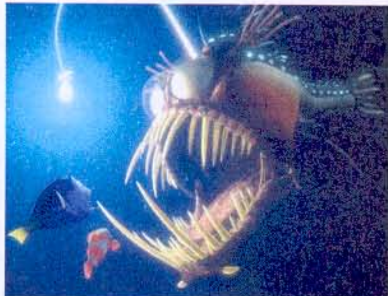
当然，此作的缺点也是显而易见的。玩过的人是否觉得ジオン军的ゴック与其他机体操作起来有很大不同呢，对啦！这就是顽症所在。在其他钢弹作品（BANDAI自制）。MS疾冲和疾退是可以持续很长一段时间(如高达战记），到引擎过热为止的，而在此作中，却只能持续一秒钟左右。看来，卡普空终非钢弹专业制造厂啊！不过本作手感值得肯定，精彩的四机乱斗火爆的画面,各位有DC而无PS2的玩家试一试吧！

———江苏 史立强

角色：9	操作性：9
画面：7	创意：——
音乐：9	移植度：6
情节：——	总评价：8
游戏时间：茶余饭后玩一把	

GBA 海底总动员

厂商：THQ 类型：ACT 媒体：卡带



Disney的影片在热播后被改编成游戏已是司空见惯,难能可贵的是这些游戏都充满新奇之处,使人重温影片曾经带给我们的乐趣。这款《海底总动员》也不例外,影片中小丑鱼父子曲折的经历给游戏提供了丰富的题材。而游戏也巧妙地运用多种形式将片中情节完美再现。游戏中的海底世界同样是危机四伏，海胆、水母等危险分子对玩家的操作提出了挑战，而在其中还穿插着解谜因素，石块和珍珠都可以用来开路。游戏最成功之处便是将影片的紧张与刺激表现得淋漓尽致。被“素食主义”的鲨鱼追赶的关卡回想起来仍心有余悸，与海龟们海底狂飙的纵版关卡动感十足，最值得一提的是Marin被安康鱼穷追不舍的一幕，纵版追逐的设定带来的魄力决不逊于观看电影时的感觉。在不遗余力地表现着影片的刺激感时，厂商也不忘适时放松一下玩家们过度亢奋的情绪，Nemo在水族箱中和伙伴们的小游戏让人轻松愉快。如果你是Disney的影迷，如果《海底总动员》曾带给你一个清爽的夏日，就在这款游戏中亲身经历一回自己的海底总动员吧。

——北京 NEMO

角色：8	操作性：9
画面：9	创意：8
音乐：7	移植度：——
情节：7.5	总评价：8
游戏时间：父子重逢	

GBA 街头涂鸦

厂商：SEGA 类型：ACT 媒体：卡带



一款让我期待了那么久的游戏……原来是垃圾。

当初听闻THQ要把《JSR》、《太空频道5》、《疯的》三款DC上的经典游戏移植到GBA上的时候，恐怕大多数世饭兼DC玩家都会期待满点吧，但同时我又担心，三款游戏中竟有两款是垃圾,还有一款频道5也不咋地。一开始拿到卡,插入GBA开机,听到的是与PC版一样的音乐，当时那个兴奋啊（毕竟我是JSR系列的狂热者，一个世饭）。

游戏的画面由3D变为2D，不谈也罢，最令我气愤的是操作居然改成了BIO式的操作方法，我玩了几分钟，竟只会在原地转圈，建筑物等之间的距离极难判断，有时以为自己跳过去了，却不知跳到什么地方去了。建筑物阴影部分描绘极差，无立体感可言，经过2个小时的上甘岭战役（怀着对原作的缴情），终于发誓不再碰此游戏，并发誓不再买THQ的游戏，真是毁了这个名作啊，幸亏我还有Z版的JSRF玩，与GBA上的比真是天堂与地狱啊！

众多世饭、JSR饭，千万别玩，除非你想呕吐加X秘。

——江苏 史立强

角色：5	操作性：6
画面：4	创意：5
音乐：6	移植度：——
情节：4	总评价：5
游戏时间：强忍痛苦完成一周目	

任氏的“口袋”究竟有多“大”

GBA版的《口袋妖怪》在去年年底发售了，在这之前，有部分人认为这样一款“土气”的老游戏能有昨日的辉煌吗？但事实却是口袋热潮再次席卷全球，软件销量如日中天，更有口袋限定版GBA的出现，这正应了一句老话：任天堂的捞钱“口袋”。那么《口袋》经久不衰的秘密何在？任氏的“口袋”究竟有多“大”？笔者在这里只作粗浅的评论，如有错漏之处，还望各位指正。



剧情——欲罢不能

说起剧情，口袋迷们都不会忘记那曾经熟悉的一幕幕，称为经典也绝不为过。原创的剧情有着巨大的主线牵引，再加上若干分线内容，使游戏流程丰富而又没有生硬感。由原本简单的收集徽章，到引出一幕幕的触发事件。任氏使玩家真正感受到了游戏中成长而逐渐强大的美妙。剧情的连贯和紧凑，使人一旦上手，便不忍弃机，一连几个小时的连续攻略，那气势绝不比现在网吧里熬夜冲级的人差（在此仅做对比，笔者并不赞同拼命玩游戏的方式，身体第一）。游戏中各种精灵的设定更是匠心独具，使人不得不佩服任氏的想象力，多达数百种的精灵，竟没有任何雷同，它们各自都具有自己的特性，想不风靡世界也难。可以肯定的说，口袋的成功，剧情占三分之一的地位。

画面及背景音乐——简中求胜

是的，我承认《口袋》的画面效果在《黄金太阳》等华丽游戏前黯然失色。这的确是一个缺陷，毕竟GB机能有限，GBA版的《口袋》也并没多大进化，清新和熟悉依旧。不过，画面固然重要，但并不是足以评判一个游戏的好坏，内涵和游戏性才是重点。那么《口袋》中的画面就一无是处？不堪入眼吗？相信很多玩家仍然清晰地记得《口袋》中的一些场景，它并不华丽，但它却给人另一种亲切感，一种简洁产生的美，它也许并不能带来感观上的刺激，不可抹杀的是，它仍然是许多玩家的最爱。画面不足以动摇《口袋》的地位，毫不夸张的说，《口袋》的画面不是最好的，但《口袋》依然是最强的游戏之一，在它的面前，许多华丽的游戏也黯然失色。说白了，游戏是玩出来的，也是看出来的。



《口袋》的音乐不能说是悦耳动听，GB的音响效果达不到那种程度。但至少我个人觉得《口袋》的音乐还是比较不错的，特别是那个经典的开场音乐。再加上乐曲的丰富，使得在玩这个游戏时，又多了一份心灵感受。

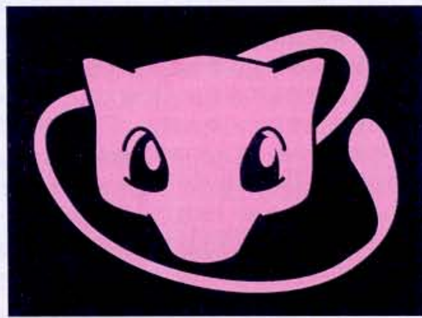
游戏性——本质的霸者

最后要谈的是《口袋》的游戏性，这也是一款画面并不出众的游戏独霸一方的原因。

作为一款绝对好玩的RPG，《口袋》具备了不少RPG所没有的内涵——解谜。如果仅仅是从东走到西，再从西走到东的RPG，那么这样的游戏便如同嚼蜡，索然无味；但加入了解谜成分之后，《口袋》便进入了一个新的境界，每个谜题的挑战，都会让玩家兴奋不已，再运用自己的思维去解开谜题，那种成就感就不用我多说了。另外，《口袋》中一些经典的谜题还经常运用到任氏后产的RPG中，如《黄金太阳》等等，足可证明口袋在这一方面确实抢占了玩家心中的地位。

《口袋》的战斗系统绝对简洁明快，由GB上一对一到GBA上二对二的模式，《口袋》的战斗风格依然让人那么爱不释手，也许正是简单和易上手，《口袋》才拥有了无数的玩家。（说真的，我非常佩服这种易上手的系统，连我六岁的表弟都一玩就会）

说到一个TV-GAME，肯定都会有个终结，即通关。很多玩其它RPG的玩家在苦心攻略了N个小时候后换来的只是“END”，那种通关后的失落感，简直让人想要落泪（本人有多次此种感受），而《口袋》在这一点上就做得很特别，用人性化的词语来表示，就是很有个性。玩《口袋》无疑不会有失落的感受。因为在剧情部分END以后，你仍然可以操纵你苦心经营的角色和精灵在游戏中继续冒险，努力收集各种不同的精灵，用GB连接线与不同版本进行精灵交换和对战，再加上光使用单个版本收集不到



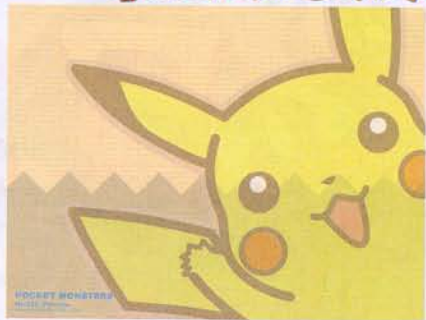
的精灵，这就更增加了游戏的互动性，也使《口袋》的系列优势体现出来，恐怕这是其它RPG所无法比拟的。

有一句游戏真理：软件影响主机，主机也影响软件。《口袋》作为一款便携十足的掌机游戏，它在与GB家族的完美组合中更增加了其乐趣，对应主机的便携就已经给予了《口袋》一个高的基点，更何况它本身就是一款好的游戏，这样看来，《口袋》巨大成功的秘密，也就不难破解了。

任氏之“口袋”记

毋庸置疑，任天堂是靠“马里奥”这个角色开创了一个天地，是靠GB撑起了一片天空，而《口袋》正是任氏捞钱的法宝。

上溯任氏历史，早在山内家族创立任氏之初，“谋事在人，成事在天”的观点就已经在任天堂的招牌上刻下了烙印。由一个当初造纸牌的小厂发展到现在进军全世界的知名大厂，任氏自然有他的一套，SFC、N64这些主机曾为任氏铺平了一条大道，再加上GB的销量猛增，任氏着实火了一阵，但刚刚开始的主机大战，不能不让任天堂考虑发展一款具有当年《马里奥》之势的王牌软件，以用来对抗其它各厂的竞争，这时《口袋妖怪》在不经意间诞生了，不得不承认的是，随着GB的热卖，这款GB软件掀起了席卷世界的热潮，甚至超出了一个游戏的范畴，也远远超出了任氏的预想。一时间，全世界大大小小的街头巷尾都可见各种精灵的形象，上千家的各类公司购买任氏的版权，以用来使用精灵形象，动漫、电影也纷纷出炉，《口袋》已成了一个经典的商业品牌。





GB上的巨大成功，并没使任氏放弃《口袋》的合作，任氏紧紧抓住了这个捞钱“口袋”，GBA版的《口袋》又诞生在三大主机争霸的时代，它的出现和再次成功，正标志着《口袋》的再次复兴，它已并不只是一款经典的老游戏，在当今的游戏软件满天飞时，《口袋》依然是一款独霸一方的高品质游戏，它的光辉不可掩盖。《口袋》，一路走好！

后记

NGC版的《口袋妖怪乐园》在11月就要发售了，这是口袋系列首次以128位主机为平台的超进化之作，这样一款不同寻常的《口袋》能否再铸辉煌，这正是笔者重新寻找过去，撰写此文的原因。不过，任氏的“口袋”究竟还剩下多大的空间，还是让我们拭目以待吧。

文/安徽　沈何军、孔晓健

花火　游戏角色绝对通缉令

很多习惯了樱1樱2浓郁樱花味道的玩家在第一次接触樱3时，都会不适应樱3那种带着一点玩世不恭的浪漫感觉。不少人因此而放弃了樱3。但如果坚持到花火登场的话，相信大多数人的观点会有改变。因为花火的造型和性格设定，既符合樱3的大环境，又能令人重拾和风的温馨。

花火温婉而又坚强的性格想来大家都有印象深刻，这里仅举一例说明。FANS应该都记得花火的初次登场吧。大神因为头部被撞到而昏倒，然后就在花火的房间内接受护理。在用湿毛巾给大神冷敷的时候，可以发现花火是用双手手心相对向内拧的方式来拧毛巾的，这是典型的日式贤妻良母的象征（绫波さま……）。由于失去未婚夫的痛苦，花火在登场的初期十分抑郁，好在经过大家的努力，她终于恢复了平和的心情，人也变得开朗了一些。这个逐渐打开“心扉”的过程，是花火剧情的重点之一。

战斗时，花火也具有明显的大和抚子特征。虽然对殿方言听计从，但实力却十分强大，这也得益于樱3的系统调整（要是在机战里，难道气力120以上每回合自动用“狙击”？）。必杀技的射程更是达到了史无前例的六格。

至于花火的主题BGM“心の伞は”，初听起来只是那种普通的忧郁，可一旦到了迷你游戏里，虽然旋律未变，但整个乐曲的风格却……田中果真是强到死啊。

■文：黑衣的新郎



日文地狱

男女出当

星川明人



半个月一次的《日文地狱》又回来了，半个月冒个泡明人也跑出来了……想想也是废话，半月刊嘛，当然是半个月出来一回。眼看又到了12月，一年又要结束了，偶日搬出了今年的日记细细地回味了一下，却发现了一个重大事件——那就是明人这脑袋越来越白痴了，为什么会这样呢？回头看了看正在后面COSPLAY咸蛋超人与野原新之助的小编众……原来是这样啊……

啊～打个哈欠先，冬天呆在暖和的地方真是容易犯困呢……我来看下，这次该讲的应该是“ま”行的假名了，也就是“ま（マ）”、“み（ミ）”、“む（ム）”、“め（メ）”、“も（モ）”这五个假名，按照罗马发音顺序是“ma”、“mi”、“mu”、“me”、“mo”。好，大家来和明人一起读一下先，1、2……ma、mi……怎么都不读啊，弄得好像我是个白痴似的……

漫谈～漫谈～

“漫谈（まんだん）”在日语中的意思就是曲艺中的“单口相声”，也可以直译为“漫谈”，虽然有听过日本人说的相声，但是实在是听不出来可笑的地方，估计主要还是与中国的相声格式不同吧。还有一种形式的“漫谈”就是比较常见的利用同音或者相似音来串联的冷笑话，比如在《机动战舰NADESICO》中的小泉就常常说相似的东西，在“明天的舰长就是你”一话中小泉在等待上场时就抱着自己心爱的五弦琴在唱——“漫谈漫谈、私の出番はまだ～”，这个意思就是“漫谈漫谈，还没有轮到我吗～”，这个冷笑话用的就是“漫谈”的发音“まんだん”与“还没有”的发音“まだ”相似……实在是笑不出来啊……－_－



ミコは神子、巫女、御子、皇子、皇女～

“ミコは神子（みこ）、巫女（みこ）、御子（みこ）、皇子（みこ）、皇女（みこ）”，“神子、巫女、御子、皇子、皇女”这几个词在日语中的发音全部都是“みこ”，现在通去日本上学的ミコ的名字也就是这个意思了～按照ミコ当初的对自己的名字的解释来看的话，应该用汉字“神子”比较合适吧。虽然这些词的发音都相同，但是意思是不同的，前面的两个“神子、巫女”指的是在神社中服务，从事奏乐、祈祷、请神等等的未婚女子；后面的“御子、皇子、皇女”指的都是皇室的继承人，皇太子之类的。

无理です……

“无理（むり）です”，在日语中就是“不讲道理的意思”，通常在被别人强迫做不喜欢做或者没有能力做的事情的时候就可以说——“そうな！无理です”，意思就是“怎么能这样！太不讲理了！”。偶尔在动画中也可以看到类似的镜头：假设角色甲要去钓鱼，角色乙问之“没有鱼饵怎么钓鱼”，角色甲曰“那么你来做鱼饵吧”，两人沉默片刻后角色乙大叫到“无理だ！！无茶（むちゃ）だ！！これ以上（いじょう）は驮目（だめ）だ！！”然后逃去不知所踪，这个时候角色乙大叫的就是“太不讲理了！！太乱来了！！不能再这样了！！”。

明治文学

“明治文学（めいじぶんがく）”，这是对于日本在明治维新后所产生的明治时代的文学总称，基本的概念就是：随着资本主义的发展与知识阶层的兴起，以个人主义、自由主义为基调，以自我觉醒、尊重个性为目标，以西欧文学为范例，交替产生了写实主义、浪漫主义、自然主义以及反自然主义等等流派。用口语体普及了小说，产生了近代诗，进行了短歌、俳句的革新运动……不要怀疑，您现在看的是《电子游戏软件》的“日文地狱”栏目，不是历史教材……

勿论だな～

“勿论（もちろん）”在日语中的意思就是“当然、不用说”的意思，作为副词存在。来看几个例子，“勿论そうすることは我々の义务だ”，意思就是“当然那样做是我们的义务”；“日本语は勿论こと、英语もよくできる”，意思是“不用说日语，英语也很好”；“そりゃ一勿论だな”，这个的意思是“那是理所当然的呢”。



[漫画矛盾2]









地狱告示板

1、读者DLS_MWZZ_SOW来信息：感谢明人害了人民公敌JEDI和AKIRA，抨击明人害了大众情人雪拉，同时支持明人的恶搞事业继续进行并要求《日文地狱》保持目前这种“混乱”的状况。另：因为害了《动心》部的三位达人而遭群殴，目前仍未消肿。

2、越来越多的读者询问2003年121期《日文地狱》漫画中的“白痴测定仪”如何购买以及价格问题……据黄金IC称，此商品发现重大质量问题，目前已停产……

3、K1来询问稿费是否发出，被小编众骂跑……－_－

流行巴士GO!

MOBILE 划时代的便携式影音娱乐产品



索尼MSV-A1

这款外形酷似翻盖手机的高科技视听产品，是索尼公司2003年11月10日在日本发售的随身影音录放机，存储媒体为记忆棒Duo，店面销售价格为4万日元左右，约合人民币3000元。





↑ 折叠时的外形尺寸为81×95×23.5mm、重量120g(含电池)。



随身看 将成为新的时尚亮点



本机采用2.5英寸的反透射型低温TFT液晶显示屏(分辨率320X240像素)，可以通过机身的AV输入端口录制影音文件(MPEG-4)和电视节目，录像质量分为高、中、低三种画质，128M的记忆棒Duo存储卡可以分别存储30分钟高画质、60分钟一般画质或120分钟的长时间影音文件。另外，MSV-A1还内置了一个邮票大小的电视调谐卡，这样就可以用它收看电视节目了。



↑机器的金属质感十分到位。



↑大容量MS Duo存储卡必不可少。

夏普MT-AV1



←有多种颜色的搭配方案供用户选择。



相比索尼刚刚上市的第一台随身影音播放器，夏普的MT-AV1早在2002年春就已经在日本正式发售了。这款标榜实现了新的视听环境的机器外形酷似MD，3英寸的超大TFT液晶屏(解像度336×220)几乎充满了整个机身正面，内藏64MB的存储器和SD卡接口，可播放Mpeg4影片和Mp3音乐。

录像质量	高清晰	清晰	普通
流畅度	15帧	10帧	7.5帧
本体存储时间	15分钟	30分钟	56分钟
128MBSD卡	33分钟	66分钟	120分钟

事实上，在4英寸以下的小液晶屏(TFT)上观看每秒15帧左右的动态影像，已经非常流畅了。只可惜上述的两款机器耗电量的问题仍不能很好的解决。



↑机身、底座、电源以及专用AV线。



通过机身的AV接口，可录制电视节目和视频资源(DVD等)，生成专门的Mpeg4影片文件。





形象代言人?

电子游戏软件 全硬件新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast Playstation Playstation2 NINTENDO GAMECUBE GAMEBOY GAMEBOY ADVANCE Wonderswan

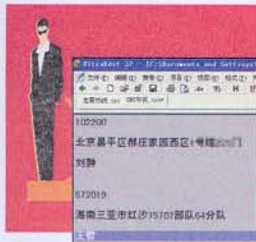


天语：神游机、PS2的登场，昔日想都不敢想的"中文游戏"、"中文语音"，正向我们走来。任天堂将最著名的游戏汉化，天语备受感动；而索尼推出全新颜色PS2，也让玩家眼前一亮。

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
	PLAYSTATION 2			
12月11日	桃太郎电铁12 西日本编	桃太郎电铁12 西日本编もありまっせー!	TAB	HUDSON
12月18日	ガチャろく2	ガチャろく2一今度は世界一周よ!!～	TAB	SCE
12月18日	HUDSON精选4·高桥名人の冒险岛	ハドソンセレクションVOL.4 高桥名人の冒险岛	ACT	HUDSON
12月18日	世嘉廉价系列7·COLUMS	SEGA AGES 2500 シリーズ Vol.7 コラムス	PUZ	SEGA
12月18日	梦幻电台·世界英雄	ドリームミックスTV ワールドファイターズ	ACT	HUDSON
12月18日	霍夫曼小轮车2003	Mat Hoffman's Pro BMX 2003 マット・ホフマン プロBMX	SPG	CAPCOM
12月18日	钢铁的咆哮2·舰长	钢铁の咆哮2ウォーシップコマンダー	SLG	KOEI
12月18日	滑雪3	SSX3	SPG	EA
12月18日	实况力量职棒10	实况パワフルプロ野球10 超决定版 2003メモリアル	SPG	KONAMI
12月18日	Tony Hawk's Pro Skater 2003(东尼滑板)	トニー・ホーク プロスケーター	SPG	CAPCOM
12月18日	奥特曼555	假面ライダー555	FTG	BANDAI
12月18日	★ 太鼓达人·周年版	太鼓の达人 わくわくアニメ祭り	ACT	NAMCO
12月18日	德比赛马2004	ダービースタリオン 04	SLG	ENTERBRAIN
12月18日	GROWLANSER IV(通常版/限定版)	GROWLANSER IV ～Wayfarer of thetime～(通常版/限定版)	RPG	ATLUS
12月18日	★ HYPER街霸2·十五周年大礼包	ハイパーストリートファイターII アニバーサリー エディション スペシャル・アニバーサリー・パック	FTG	CAPCOM
12月18日	★ 前线任务·4TH	フロントミッション フォース	SLG	SE史爱
12月18日	★ 信长的野望·苍天录升级版	信长の野望 苍天录 with パワーアップキット	SLG	KOEI
12月18日	德尔塔·湾岸战争1991	コンフリクト デルタ 湾岸战争1991	ACT	CAPCOM
12月18日	★ SNK对卡普空	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	FTG	SNK PLAYMORE
12月18日	★ BATTLE GEAR3限定版	バトルギア3 初回限定版	RAC	TAITO
12月20日	三国九	三国IX	SLG	KOEI
12月25日	钢の炼金术师	钢の炼金术师 翔べない天使	RPG	S·E
12月25日	极品飞车	ニード・フォー・スピード アンダーグラウンド	RAC	EA
12月25日	绿巨人	ハルク	ACT	CyberFront
12月25日	指环王	ロード・オブ・ザ・リング / 王の归还	ACT	EA
12月25日	胜利之路2	はじめの一步2 VICTORIOUS ROAD	SPG	娱乐软件出版
12月25日	★ 武刃街	武刃街(BUJINGAI)	SLG	TAITO
12月30日	★ 索尼克英雄	ソニック ヒーローズ	ACT	SEGA
12月	德比赛马!	ダビつく3 ダービー をつくろう!	SLG	SEGA
2004年1月8日	★ 七武士20XX	SEVEN SAMURAI 20XX	ACT	SAMMY
2004年1月22日	★ 星云 回声之夜	NEBULA —ECHO NIGHT—	AVG	FROM
2004年1月22日	勇敢的幻影	ファントム・ブレイブ	S·RPG	日本软件
2004年1月22日	★ 风云 新撰组	风云 新撰组	ACT	元气
2004年1月22日	终结者3	ターミネーター3 —Rise of the machines—	ACT	ATARI JAPAN
2004年1月22日	★ 爆走牛仔传说·男花道美国浪漫	爆走コンボイ传说 ～男花道アメリカ浪漫～	RAC	SPIKE
2004年1月29日	★ 式神之城2(通常/限定版)	式神之城2	STG	TAITO
2004年1月29日	★ 波波罗克罗伊斯	ポポロクロイス 月の定冒险	RPG	SCE
2004年1月29日	★ 真·女神转生III—NOCTURNE·Maniacs	真·女神转生III—NOCTURNE マニアクス	RPG	ATLUS
2004年1月29日	西风狂诗曲	西风の狂诗曲	RPG	Marvelous
2004年1月29日	刺激职业摔跤5	エキサイティングプロレス5	SPG	ユークス
2004年春	★ 装甲核心·团结	ARMORED CORE NEXUS	ACT	FROM
2004年春	世嘉时代2500日元系列·冲破火网	SEGA AGES 2500シリーズ アフターバーナー (暂)	STG	SEGA
2004年春	世嘉时代2500日元系列·OUTRUN	SEGA AGES 2500シリーズ アウトラン (暂)	RAC	SEGA

XBOX				
12月	★ 反恐精英	Counter Strike	FPS	Valve
12月	★ 忍者龙剑传	Ninja Gaiden	ACT	Team Ninja
12月	★ 13	XIII	ACT	Ubi Soft
12月	★ 索尼克英雄	Sonic Heroes	ACT	Sega
12月	鬼屋大冒险	Grabbed the Ghoulies	ACT	Rare
12月	★ 博德之门 暗黑联盟2	Baldur's Gate Dark Alliance 2	SLG	Interplay
12月	职业车手	Pro Race Drvier	RAC	Atari
12月	8-02计划	Project 8-02	ACT	Ubi Soft
12月	加强版上帝：看不见的战争	Deus Ex: Invisible War	未明	Eidos
12月	★ 模拟市民	The Sims Bustin Out	SLG	EA Games
12月	★ 降龙伏虎	Crouching Tiger, Hidden Dragon	未明	Ubi Soft
12月	善恶之间	Beyond Good and Evil	未明	Ubi Soft
12月	死人头	Dead Man's Head	未明	Atari
12月	武装与危险	Armed And Dangerous	未明	EA
2004年1月	卡通赛车	Auto Modellista	RAC	Capcom
2004年1月	★ 虚幻2：清醒	Unreal 2: The Awakening	FPS	Atari
2004年1月	★ 真实犯罪：洛城街道	True Crime: Street of LA	ACT	Activision
2004年1月	迪曼向量	Daemon Vector	未明	Xpec
2004年1月	辐射：钢铁情深	Fallout: Brotherhood of Steel	未明	Interplay
2004年1月	X战警 狼人复仇	X-men Wolverines Revenge	ACT	Activision
2004年1月	Mx释放	Mx Unleashed	未明	THQ
2004年1月	★ 印地赛车	IndyCar Series	RAC	Atari
2004年1月	东尼滑板地下版	Tny Hawks Underground	SPG	Activision
2004年1月	芭比马冒险-野马救援	Barbie Horse Adventure - Wild Horse Rescue	未明	威旺迪环球
2004年1月	星战：杰迪骑士学院	Star Wars: Jedi Knight Academy	ACT	Activision
2004年2月	光谱战士	Full Spectrum Warrior	ACT	Pandemic
2004年2月	暴力行动	Operation Flashpoint Outrage	未明	Codemasters
2004年2月	★ 打倒	Breakdown	ACT	Namco
2004年2月	特别力量	Exteme Force	ACT	Namco
2004年2月	★ 詹士邦：有或无	James Bond: Everything or Nothing	EA	
2004年2月	★ 超级GT赛车	Supercar GT	RAC	EA
NINTENDO GAMECUBE & GAMEBOY ADVANCE				
12月11日	★ ◆哈莉波特与贤者之石	ハリー・ポッターと贤者の石	未明	EA
12月11日	◆桃太郎电铁12	桃太郎电铁12 西日本编もありまっせー!	TAB	HUDSON
12月12日	●闪亮护士物语・护士育成游戏	ピカピカナース物语~ナース育成ゲーム~	未明	TDK
12月12日	★ ●牧场物语	牧场物语 ミネラルタウンのなかまたち forガール	SLG	Marvelous
12月12日	★ ◆大金刚	ドンキーコンガ	ACT	任天堂
12月12日	★ ●超级大金刚	スーパードンキーコング	ACT	NINTENDO
12月12日	★ ●洛克人EXE4・蓝月	ロックマンエグゼ4 トーナメントブルームーン	ACT	CAPCOM
12月12日	★ ●洛克人EXE4・红日	ロックマンエグゼ4 トーナメントレッドサン	ACT	CAPCOM
12月12日	●卡片迷你游戏	カードキャプターさくら~さくらカードDEミニゲーム!~	TAB	TDK CORE
12月12日	●金色的Gattshubell!轰鸣吧!友情的电击	金色のガッシュベル!!うなれ!友情の电击	未明	Banpresto
12月18日	★ ◆幻侠乔伊再生	Viewful JOE Revival	ACT	CAPCOM
12月18日	◆实况力量棒球10	实况パワフルプロ野球10 超决定版 2003メモリアル	SPG	KONAMI
12月18日	◆DUEL MASTERS热斗	DUEL MASTERS热斗! バトルアリーナ	ACT	TAKARA
12月18日	●荣誉勋章A	メダル オブ オナー アドバンス	ACT	EA
12月18日	●人鱼之歌	マーメイドメロディー ぴちぴちピッチ ぴちぴちパーティー	未明	KONAMI
12月18日	★ ◆滑雪3	SSX3	SPG	EA
12月18日	★ ◆索尼克英雄	ソニックヒーローズ	ACT	SEGA
12月18日	●铁臂阿童木・心的秘密	铁腕アトム アトムハートの秘密	ACT	SEGA
12月25日	◆极品飞车	ニード フォー スピード アンダーグランド	RAC	EA
12月19日	●茶犬的部屋	お茶犬の部屋	未明	MTO
12月19日	●汪汪名侦探	わんわん名探偵	未明	Cultrue Brain
12月26日	●小魔女克丽姆系列 汪喵偶像学园	魔女っ子クリームちゃんのごっこシリーズ1「わんにゃんアイドル学园」	未明	Cultrue Brain

◆NGC游戏 ●GBA游戏



龙哥热线

xtt13★41

下了一个700MB的黑3，了解剧情之后即删之，不错。再就是关于栏目支持者追问“怎么还不把SMS寄出呀”，因为天猪还没有整理好寄出的证据，现在OK了。

本期龙哥提示情报：奖品已寄出，还要寄



凡支持天猪硬件和龙哥热线者，测试样品白拿走！

●天师：

您好，小弟前些日子看过电软的关于XB自做是由玉米先生主持的那个栏目后，看到一个信息，就是上面说到的关于DC的PS和N64模拟器的问题，上面只是一带而过，我想向您请教一下，在何处可以找到相关信息，如何下载？小弟这里谢谢您了，小弟现在有DC和SS、PC。没办法，钱少只能想想其他的办法了。

(tj-fuzhen1@163.com)

▲嘿嘿……看了各门派电软支持者的好文章，就一定有收获，强力稿件，下期继续！相信里面有您想知道的！

●天师你好：本人想购一台PS2 50000型，由于我处在少数民族的地区，这里没有专卖游戏机的。看了贵刊登的某公司的广告想邮购一台，看中该公司的宣传口号：“不卖翻新机”，给出的PS2 50000型全套：主机+原震手柄X2+硬盘+大电源+8MB记忆卡+支架+遥控器+AV线+完美直读（无须引盘）+20款游戏=2060铁，可信否？信誉好否？

现在PS2翻新机甚多，我这里又没有游戏专卖店，工作忙无法去外地购买（地处四川西昌），邮购又实在放不下心来，所以在下有一个不请之求，请天师代我购买之，可否？作为一个骨灰级的读者，我迫切地想看到贵刊再办一些像《94典藏本》、《97增刊》、《98增刊》这样的好书，还想再看到《电刑室手记》这样经典的栏目。

（冰封的王座）

▲电刑室这样的小栏没啥可能再恢复。我建议大家邮购时注意安全，我就算真帮您买，制度也不允许。

不过说到翻新机，这种情况确实在一些地方有出现，不只是PS2，很多东西都有翻新的。我个人以为，翻新机并不可怕，但关键我们必须有“知情权”，而且对于翻新机，我们理所应当要以便宜的价格得到。其实天语的笔记本电脑就是翻新的，只不过是“原厂翻新”。

●龙哥您好：小弟有一事相求，在本年第23期的科普园地中有一篇文章<ps2免芯片玩d版的方法>我想知道具体内容，但不知道网址，可否告知，因为我已托人从日本购买陶瓷白PS2主机一部以及《GT赛车4：预告版》的游戏，暂时加不了直读，所以想知道ps2免芯片玩d版的方法，拜托。

(mcdds3@sina.com)

▲请注意下期科普，有重料。

●天师恭喜我吧！家里要买42寸PANASONIC等离子电视，外加PS2……哈哈！另外，天师我为了等SONY的PSP放弃买GBASP，值吗？

（谢丹）

▲PSP远了点，建议先玩SP。

●天师上期说现在的游戏已经变味了可说无错，但变味的只有游戏么，难道电软就没有变味么。现在天师动辄抨击伪非，但电软却越发的伪非这何以服众。记得当初电软是以为游戏正名，为游戏指路作为创刊宗旨，现在名基本上是正了，可路呢？难道就是要指向您所说的伪非么！现在的非玩家这么多电软就没一点责任么！难道就是因为你们所说的大势么。可以说人不可能生下来就能成为正统玩家，对于非玩家不应抨击和鄙视，这是很伤人自尊的，会让人觉得反正我是伪非，我没前途。这应该不是天师该做的事。电软应该去引导玩家怎样游戏，去发掘游戏中的内涵。以前的电软是这样做的，也培养了中国最初的正统玩家。可现在呢，就好像一方面说鸦片是有毒的，而另一方面又推销着鸦片。这不是让人觉得很滑稽。这就是大势么！我从不觉得，因为我知道真正好玩的游戏一定会被人们接受的。我也相信现在的非玩家中不少人会成为重度达人的。电软在这方面可为责无旁贷，真的希望看到你们重新硬起来，现在又是需要乌鸦叫的时候了。还有在前几期风林曾说现在人都很忙，网络也很发达，没有时间去看一本杂志，那就请天师让他给我一个我买电软的理由。最后就是天师没觉得现在任天堂也变味了么，变的很有SONY味，我说的不是游戏方面，而是作风上。（这方面就不占用天师时间了，有兴趣听我瞎喷可以告诉我，我很乐意，就怕天天认为我小儿科）其实我很喜欢SONY，但他在游戏界做得实在不是很好，希望他能改变，还有自甘堕落的史克威尔。感谢天师看完，站直了，别趴下！

发件人：陈瑛琪　收件人：uni41@sohu.com
主题：电软走好 天师走好！

天师：

天师上期说现在的游戏已经变味了可说无错，但变味的只有游戏非，但电软却越发的伪非这何以服众，记得当初电软是以为游戏正名，

●大陆版PS2如果装了直读那还能玩FF11吗？看了上期杂志后免芯片玩D版很感兴趣，是否能详细介绍一下，顺便问一下，这样玩D版对机器的损耗是不是比装直读的小，能不能玩FF11？问了这么多问题真不好意思。（上海 SlayerSnake）

▲最好等大陆版PS2真正上市并“可以买到”之后，我们再根据实际情况看索尼的诚意。大陆版PS2暂无法加直读。有关FF11，不是那么容易能玩到的。



玩具饕餮·海贼王卡牌

2002年BANDAI出品，每包8张，每包均有机会抽中“闪卡”，虽然国内的玩家对此款卡牌的认知度不是很高，但无论它的玩法（与目前流行的万智牌、游戏王、GUNDAM WAR卡牌的规则几乎相似，只是针对该部作品做出相应调整），还是它的精美程度都不逊于目前主流卡牌，可以说你要是ONEPIECE FANS的话即使不去玩此套牌，收集也是很不错的选择，日本原版的精致印刷、与动漫情节几乎相同的画面，以及一些极具珍藏价值的“闪卡”更会激发出你内心的感动，让我们和路飞海贼团一起遨游在伟大航道、阿拉巴斯坦等令你血脉沸腾的著名地域！

以上由北京模玩两可玩具模型专门店提供(010-65282550)

www.how-2-play.com

龙哥好!小弟国庆购得GBAsp,着实开心…这可是小的我每天啃馒头啃出来的啊!(严重营养不良T_T)怎样算是个供行吧,其实每天玩玩Mario赛车,打打拳皇EX2和圣剑传说也是挺开心的….前几期看到龙哥介绍的SMS,觉得很不错,非常实用,强烈要求购入,即使一个月不啃馒头修道成仙也行!可看了好几期"电软"也不见"龙哥热线"有邮购地址登出(急!),只见龙哥不停的送SMS,真的是很嫉妒!因为我也是十万分的想要,所以希望龙哥能登出邮购地址和价格,拜托了….

顺带一提,123期的"电软"上XXX严厉责骂龙哥的不是,我觉得说得过了些,怎么能说是"蒙混"的回答呢!看看"龙哥热线"可怜的两页版面,再瞧瞧"阅家"的六大面,就知道龙哥为何只能惜墨如金了,用那样不文明的言语批评龙哥,不太公平!我觉得大家应该体谅,体谅….

最后,我想多认识一些玩友,希望能登出我的QQ:31737896,拜谢!

祝"龙哥热线"越办越好!

▲啥也别说了，哗哗的。不只是SMS，凡是天语测试的硬件，全部送出，最大希望是连神游机也送！等着瞧，几位。

日期	2003-11-21 15:47
来源	"李宏波"<123458055@sina.com> >>[加入地址簿] >>[拒收此用户]
标题	你好!
收信	uni41@sohu.com

选择内码：—选择下列内码— 下载信件内容 <前一封 后一封

我的39001用不了金手指（中文），为什么？怎么解决？谢谢！

▲说到中文金手指，天语一直没有来得及弄。回头帮你看看到底是咋回事儿，按说不可能用不了的。

▼关于杂志内容问题，是由上级领导安排的，我个人认为一定有其道理。我拒绝对您的信发表任何评论，而且我也认为，不受欢迎的栏目，就应该"拿掉"！

老天啊 俺是贵刊的死忠饭斯 从94年一直到先在 贵刊陪伴了俺9年有余 正是贵刊使俺认识了tv game这个世界上最美好的东西 好啦 废话不多说了 切入正题 为哈VF4这款重度在贵刊不见踪影了呢？要知道正是贵刊在去年的强势推荐下，使俺迷上了它，并一发不可收拾，[俺以前是打kof地]以前听您的解释感觉好像是有一批伪非反对 是吗？但是凡事都不可纹枉过正！做为一本综合类游戏杂志介召一些像VF4,GGB 1945等一些好玩但又有一定难度的游戏，难到却不正常了吗！？俺是大连的，这边的vf4爱好者正日益增多，但大家因为身边没有贴身资料所以长进不大[所以已后望贵刊能多介绍一些重度，如VF4等，让我辈受益，望天师明鉴！[另：点心可否放一些VF4的影像资料？如东京2v2.格2等 谢谢 伪ninani akira于2003/11/10

◀VF4的好资料有很多，最近天语也有看。比如拜见2。目前日本最强的队伍是太鼓部屋（大须晶滩琉豪超南晶大银河养老院）。

天师

小弟的DC版疯1街机模式以超过30000分.S-S模式以开进3分05秒以内,不知这个成绩能否在国内数的上,还有我想和别的玩家交流,能介绍几个同人网站吗,中文的,我想参加电击,但不在北京咋办

,谢

QQ83540569

▲我想如果其他爱好者看到，会告诉你是否"排得上"的。

龙哥~见信好，早点找到个报恢告别单身吧~嘿嘿，言归正传，个人觉得那个记录棒只对一部份人起到作用。原因：一随时的备份備好，可是少了以前那种从动，一口气打通关。二对那些不大懂鸟语（英语）的人来说等于是秀才遇上兵有理说不清。三是否在刷存档的时候GBA没电了会不会所有的记录没有了呢？四记录棒是否很脆弱，很容易搞坏呢？ 废话先说这些了，望能回答谢谢。 12842269

天师好：

我是贵刊的忠实读者，我是第一次给《电软》写信我很激动，听说天师是很硬派的玩家，很有个性的编辑，我比较喜欢您的风格。

好啦！废话少说这次写信我想说的是有关游戏机如何接显示器的话题，我看了前两期说的是电脑插内置电视卡，我个人认为内置电视卡不太适合普通的玩家，因为有些玩家没电脑，有电脑的如果动手能力比较差呢！买了电视卡却装不上呢！-_-;就算你装上了，软件也调试好了，当然效果是没说的，可是你的整台电脑都要为那块电视卡而工作是不是有点浪费资源呢！你们说早期的外置电视盒效果不好，那是早期的当然不能跟现在的比了，本人一个月前在电脑城购得一台带S端子的电视盒，经个人测试用X-BOX接S端子效果可以跟分量端子相媲美，而且是即插即用的不需要安装软件，看电视的效果也比普通电视清晰度略高，价格在200元左右，买个万用VGA还要200元呢！我看过万用VGA接X-BOX的效果实在不敢恭维，还不能看电视，在下是维修家电的，对硬件比较了解，所以我的测试还是有点权威的吧！^-^;

好了就说到这儿，啊！对了我还想交笔友，E-mail：**ninja2k5@yahoo.com.cn**， 地址：安徽省萧县黄口镇黄新路35号，邮编：235211，刘路安收就可以了。

祝天师身体健康，工作顺利。

祝《电软》越办越好。

天师：

你好！

我从98年看电软的（以前也买过一本95年的典藏本），一直没有给你们写信，原因不说了。我跟一些老读者一样对电软有了感情，虽然现在我觉得电软没有以前好了，可是每个月两本还是会按时买的。

这一期那位砸龙哥热线的读者说的话可真是很毒啊，你把他的信登出来的做法表现了你的大度，我对你表示钦佩。那位朋友我想他也是杂志的老读者了，他的言行有点过激了，可能是恨铁不成钢吧。说真的，现在每期我主要看龙哥热线跟凤林的阅家，别的只是随便浏览一下，攻略做的真是不怎么样！没有了以前黑白版面时反复看好多遍的冲动了。

好了，别的也不说了，我会一直支持电软！

此致

敬礼

江苏无锡　邢鹏

2003.11.15

◀不要这么说，"嫌别人写得不好你写啊"？我拒绝对您的话发表任何评论。若领导看了不高兴，麻烦可就大了。

天师：

你好!!!!!!!!!

我想问问你,你说送给我的记忆棒到什么时候才能拿到手呢?我好想拿到这个宝贝了!还有你说22期会公布中奖名单,我没见啊~~~~~~

还有就是22期上说的GBA的金手指,也是好东东啊,上面说金手指里储存了500个游戏,是能玩的游戏还是游戏的密码啊??什么时候这东东才能在市面上看得到呢?

好了,又打扰天师这么久实在不好意思,但还是请天师回答一下我好吗?

祝天师快乐一生!!!

王哲

2003.11.9

大天儿你好：

今日终得电软123期才惊地翻阅起来，科普园地又一次给了我惊喜——中得sms卡一个。当即通知GF,她比我还兴奋，说天师是好人。（真·墙头草）说实在话我真是没想到，只是盘算着等年底买一个。现在好了，大天儿帮我省了。（又一正版出来喽）

地址如下：北京市昌平区郝庄家园西区 邮编：102200

树儿是人？（汗……）

看到杂志上有人骂你，爆笑。阁下回答问题方式确实让那帮子小孩儿们摸不着头脑。又见你要给科普园地改版，小弟举双手赞成。

我认为你应以硬件问题为主，好象杂志社有技术的就只有你吧？介绍一些新周边，老主机硬件升级情况，新主机机能展望……而软件问题应以老兄你擅长的重度为主，让你回答你根本没玩过的东西当然不知道了。（我也同意大天儿的观点，那些游戏不值一玩。）又给写攻略的编辑不行了？对于读者的提问别理吧，得什么往杂志贴什么，给回个email就不错了。向这样既答轻度又答重度的结果只能是……都得罪了……

话外音，我在校是学商英的，自学网络，已考过ccna，ccnp也过了一门。（游戏、电影时间在压缩）本想加入电软，给网站出份力，但掐指一算还半年多才毕业，只好放过这次机会了，不甘啊……希望天师留下我的email。其实电软人才济济，想来也用不着在下，但天师在网站成立之初若真有什么问题，小弟一定鼎力相助。

祝：大天儿改版成功，好人一生平安（后半句自GF）。

祝我早日收到sms

◀▲你们两个给我听好，能得到SMS记忆棒那全是托电软的福。虽然是"个人行为"，但却并非"用计谋"去讨好读者，然后弄个啥"栏目繁荣"的假象。大家该骂骂该批批！重申：你们应该谢电软！别谢我！

天师：

你好，看了123期的龙哥热线有位南昌的方明朋友不知道PS2 39007到底好不好。我想说一下39007还是不错的，买了4个月没出过什么毛病。它还分内置和外置电源两种型号，BOSS推荐我买外置电源那种，说是如果电源坏了可以直接换用不着拆机子了。望天师传达一下。

所罗门的希望

希望大家努力参与本栏和科普硬件栏

欢迎读者来信报爆料！

大人！你好：

问过无数人，在各论坛也发了不少贴，没有一个人能解决的。问题：

买了根PS2分量线，回家接上后开机，系统没图像没声音，放进游戏碟也是没图像没声音，换了几张碟也是如此（PS2本机OPTION事先已设定为分量）但是当放DVD影片时，却一切正常。我的PS2型号是39001，电视是康佳的P2967S。

万望您老还助我解决此问题。不敢望求电软刊登，回EM即好。　　（重庆　王星）

▲这种情况非常罕见。我使用原装分量线时，根本就没有经过什么"PS2 BIOS设定"，拿过来就用，接在电视分量输入口，然后用电视遥控器一切换频道就行了。你应该先查一查自己的电视机——我觉得有可能是电视的问题。你研究一下电视手册。需要注意一定要将分量线确实地接驳在电视机端子上，而不要去设立什么"分量输出"，弄不好是你乱设定的原因。

天师你好：

1、请问有没有哪一款数码相机可以与PS2或电视连接截取PS2的图片？

2、或者还有没有别的办法可以截取PS2的图片？（请问贵刊一般用什么方法截取呢？）谢谢！

(SEIGAKU)

▲1、有。日本原装的一种周边，好像是一种专门的打印机，能够把游戏画面给截下来然后再打印出来。

2、电视卡都有抓图功能。本刊这几期的科普园地，一直在介绍电视卡，你实在是应该注意一下。

MN-GAGE戏说"打电话"（二）

◀外国玩家因为诺基亚游戏手机N-GAGE怪异的侧向电话法，而大加变化。

▶真是无哩头恶搞，天语觉得老外奇想天外这方面颇值得学习。

◀好家伙，这么大这么重的盒子，单手就搞定了？

天师大哥：

我SP外壳颜色褪得厉害，请问有没有散装的SP外壳卖呀？哪儿有呢？

还有，再劳烦你替我问问宇部达人"卢家宏机器猫人&超级玛利"主题曲的吉他谱在哪里可以买到？如果买不到，可以扫描一份发送给小弟我吗？将不胜感激

跪谢！！！！

PS：恭候回音

▲这期杂志你看的影像，那就是我拍的，我还拍了两遍。嘿嘿，我们宇部那可不是一般人，那可是超超超达人，是天语的师傅。SP外壳褪色很正常，可能很难买新壳，注意保护，曲谱底下会给你的。

希望天师能够将BR-FINALSTAR-099 LYF -TG-SONS-OF-LIBERTY -TG-SONS-OF-FREEBOY这四个名字登在电软上，事实上我很早就有这个愿望了，经过了一些努力也没能够达成，所以，今次借着EMAIL表达一下心意，虽然目前是大势所趋，然而，这并不代表一些非大势的东西就该消失！如果天师能够接受，拜托在那四个名字之后加上：永远的AERODANCING！，谢谢！

日期	2003-11-15 15:06
来源	"在线"<cc85635638@21cn.com> >>[加入地址簿] >>[拒收此用户]
标题	希望！
收信	uni41@sohu.com

▲搞不懂你要做甚？你的这个"希望"，是会被我"扼杀"的！

小弟最近欲购一台GBASP不知是日版还是港版的要好，看书上似乎日版比较便宜，是否？还有那个记忆"棍"（我感觉那造型实在不爽，很大一根！不过实用就行）究竟什么时候会有卖的~去送很多次都没有！看掌机迷上写的是4M40元左右！实在是很想要啊！龙哥帮帮忙拉~不要随便敷衍一下~行不？：）

▲日版港版一样好，反正都是中国造，没区别。不过，我强烈建议买220的充电电源，所以只能是非日版，欧版和港版较好。40元拿不到这个记忆棒的。

神游机倒计时开始，北京电玩小店也开卖

似乎上海和广州的超市里都已经摆出了神游机及其"加油站"，但是北京的电玩店里却只有机器而没有"加油站"，盼神游方面再加把油儿铺货。



游戏全机种新作情报 NEW GAME SOFT LINE UP

Contents

XB 死或生ONLINE

TECMO　2003年冬
FTG　价格未定

使用死或生沙滩排球引擎制作的本作画面已经是系列最高峰了，就如本刊无双报道中所说的那样，一代和二代的收录和重制作非常引人注目，虽然星尘对本系列已经发生了由不屑到注目到狂热到不屑的这样一个过程，但对该作还是抱有很大的期待，毕竟这样的游戏才适合网络对战嘛，视觉时代到来了。

游戏中的"死或生世界"模式收录了大量珍贵图片和演示动画，可以让更多玩家了解这个系列的来龙去脉，由两位专业女性服装设计师所设计的大量全新隐藏服装也极其吸引人。











XB OTOGI百鬼讨伐绘卷

FROMSOFT　2003.12.25
ACT　价格未定

赶集圣诞潮的本作已经处在压盘上市阶段了，游戏的故事发生在百鬼横行的平安时代，而这个时代的传奇人物"安倍靖明"就是本作的男一号（女一号?）了，主角使用的的双扇攻击极为华丽，游戏系统也比前作趋于成熟，众多绚丽的符术攻击方式是本作的最大看点。在前作极受好评的情况下本作也将会在日本市场保证一定的销量吧。






↑阴阳师和白鬼的世界观，极具和风特色。




XB Alias

Acclaim　发售日未定
ACT　价格未定

本作来自美国广播公司(ABC)的最新同名间谍动作剧集，该剧集女主角JenniferGarner曾以其在剧中的表现获得第59届金球奖电视类最佳系列剧女演员奖。

以下为该游戏官方公布的主要特性：

1、结合动作和潜入等流行元素创造了强烈的间谍游戏代入感；

2、革命性的分画面镜头风格给予玩家强烈的时间紧迫感；

3、高度的动作性，精细的动作捕捉技术，战斗中不但有一般的攻击，还有防守反击和夺枪等电视中经常可以见到的镜头；

4、在游戏环境中可以寻找各种物品作为自己的临时武器攻击敌人；

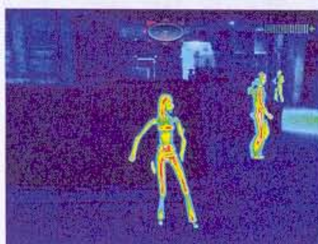
5、艺术级的细节设定，从多样的间谍伪装到精密的场景设定；

6、在开锁和进行测谎器测试时会有一些有趣的小游戏加入；

7、要在保持不出声响的情况下完成各种任务，以各种特殊攻击方法打倒敌人而又不触动警报；

8、各关卡的目标可以通过多种方式和手段达成；

9、忠实电视版原作，无论是在官方剧本上还是服装和配音上都会完美再现。




准女性版合金装备，考验你的神经和手柄




XB 赛车侦探猎手2

Midway　2004年春
RAC　价格未定

本作的PS2版和XBOX版已经在北美登陆了，这是一款在车辆的速度互角中对战完成的游戏，系列最早作《Spy Hunter》出现在上世纪八十年代，而自2001年9月首作移植到家用机上来后销量已经超过了160万套，直至现在PS2版的经典合集与微软的白金版合集还在热销中，Midway的副总裁Mark Beaumont说，Spy Hunter 2是Spy Hunter的正统续作，而且提供了全新的车辆，全新的更具杀伤力可改造G-8155型拦截机，还有神秘的女性代理人。我们对此作品很有信心，相信会收到不错的效益。事实是游戏的实际销量也证明了这一点，GC版来年春天高度期待。



动作版赛车巨作




多变的游戏场地

爆炸效果特写




ARC 格斗之王2003

SNKPLAYMORE　2003年12月
FTG　价格未定

在上期底的官方网站公布了全新组合恶狼队之后，随着游戏的街机版和NGEGEO版发售日临近，在国内人人翘首期盼的本作最近又有大量最新情报释出，并在11月17日至21日进行的测试版中向人们展示了所有登场的人物，其中非常引人注目的就是主角使用的那种绿色火炎了，非常的引人注目，而队长系统的确立表明了厂商更注重组队战的应用，只有队长才可以用MAX超必杀以及战斗途中换人都很有创意，12月街机最高期待。



21世纪的三度格斗烈火燃烧





八神和草雉在本作中依旧登场，并都有新服装出现，他们在选人画面的位置如左图示与格斗之王99类似，新招式增加期待。



PS2 异度传说2·善恶的彼岸

NAMCO 发售日未定
RPG 6800日元

2004年度NAMCO超人气RPG双壁之一



当年大受《异度装甲》毒害的系列FANS热切期待作品，本次最新作的人设还是大名鼎鼎的田中久仁彦，而前作的游戏音乐人光田康典将不再负责本作的音乐制作，改由曾制作过.hack系列音乐的尾浦由记担任，Shion在该作中不再戴着眼镜，Kos－Mos有了一套新衣服。

该作中机器人设定也有截然不同的风格，新登场两部机体：E.S. Ashur和E.S. Issachar有点像《电脑战机》中的Viper Ⅱ，与前作中的平滑曲线设计完全不同。“Ashur”是古亚述帝国的战神，而“Issachar”则来自《圣经》中以色列12部落之一。




成熟的画面剧情表现

成熟的人物表情动作




XB DRIVER 3

ATARI 2004年5月
RAC 价格未定

本作在北美市场具有极高的号召力，和ROCKSTAR的GTA系列有的一拼，“DRIVER系列的成功可以说是游戏产业史上的里程碑，即将在XBOX、PS2、NGC和PC上发售的DRIVER 3将把该系列带向一个全新的高度并带给玩家一个全新的游戏体验。”Inforgrames欧洲市场营销部的副总裁Larry Sparks说。从现有的公布画面来看游戏的真实感非常强烈，一些暴力镜头让人窒息，所以本作也被星尘推荐为“危险游戏”类，选购注意!!!



极度危险驾驶





不得不赞的画面




PS2 Plague of Darkness

NAMCO 2004 夏
ACT 价格未定

由制作了《脱狱潜龙》的北美NAMCO Hometek制作，游戏将会对应XBOX LIVE以及PS2的网络服务，玩家可以通过网络下载游戏的最新资料、新关卡等。“《Plague of Darkness》中有令人难忘的故事情节、近距离作战要素、惊人的画面以及紧张的动作性，它将会大大推动动作冒险游戏的发展。”NAMCO Hometek的制作人Jon Kromrey说，“我们相信玩家将很容易就沉浸在该作丰富的游戏性之中。”

故事发生在黑死病肆虐时期的中世纪欧洲，游戏主要由8个大型场景、58个场所构成。游戏情节基本上是以直线方式展开，虽然没有什么分支情节，不过游戏中设计巧妙的解谜元素足可以让大家好好研究一段时间。由于时代背景的关系，游戏中自然不会出现现代化的大破坏力武器，不过倒是有可能出现威力强大的魔法攻击。游戏中不管是战斗还是情节过场都给人以极强的电影化感觉，极有可能成为继《脱狱潜龙》以来的北美NAMCO又一百万大作。

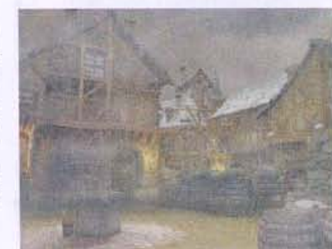


↑传说中的地狱三头犬CG登场，游戏中的BOSS级角色?

这是中世纪剑与魔法的世界




庞大的世界观




GC 合金装备·双蛇

KONAMI
ACT
2003年12月e
6800日元

关于本作的相关报道已经有很多，接着GC生化1的东风，本作也随着大流来到了GC上，全MGS2引擎开发的本作画面和系统都大幅的UP了，制作公司SILICON KINGHTS（代表作《永恒的黑暗》）的制作质量非常让人信服，全新的MGS即将在GC上诞生。近期官方又公布了本作的大量最新画面，其中的几个POSE值得大家学习。



白金级的究极进化版









PS2 战国无双

KOEI
ACT
2004年2月
6800日元

“日本版真三国无双”——《战国无双》近期堂皇公布，日本战国时期的著名武将们即将登场PS2，延续和延伸真三国无双系列的按键爽快精髓，新一轮的动作热潮即将来袭，百万销量目标指定。

本刊新闻眼中有关于本作的权威最速报道，各位光荣迷绝对不可错过，游戏最新画面大奉献。

戦国無双
SENGOKU MUSOU

忍军头领服部见参







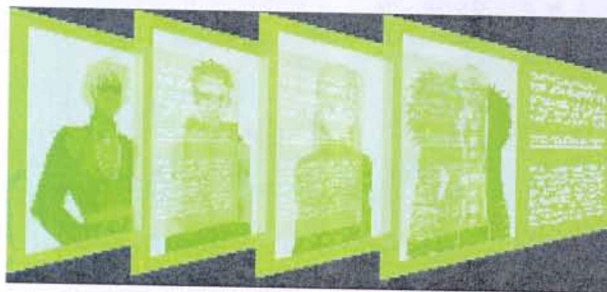


“日本历史”＋“爽快感”＝《战国无双》

PS2 格斗之王合集(2000、2001)

SNKPLAYMORE
FTG
2003.12.9
6800日元

《SNKPLAYMORE的著名系列《格斗之王合集》即将在北美地区发售，游戏中加入了全新的3D背景，并带有KOF系列制作过程的大量视频，本作是系列第二次在PS2上发行，SNK的移植作移植以来都有着相当的品质，该合集被看好大卖也在情理之中。



KOF再兴计划开始



梦对战!!!





PS2 终结者3第二部（暂名）

ATARI 2004年夏
ACT 价格未定

ATARI的终结者3还未完结，据最新消息，终结者3的最新作已经在开发中，游戏剧情发生在前作的天网已经统治世界之后，主角依旧是老施瓦辛格，目前本作正在Atari的Paradigm Entertainment制作室开发中，游戏中玩家不仅可以操作庞大的机器人作战，还可以驾驶许多的军事设施作战，视点为第三人称，场景也比前作更为庞大，三机种同时登陆。

本作或许还会交代天网统治世界的一些管理办法，以及普通的游击队是如何反抗天网系统的等等终结者电影系列第四部内容，所以是终结迷的话千万不可错过最新制作的本作。游戏的执行制作人Jim Galis说，“终结者系列电影以其惊险刺激的追击和破坏场面而广受好评，而在该作中我们将会创造一个每分每秒都充满惊险感觉的动作游戏。”

机器与人类的史诗级战斗巨作远未完结！！！





天网系统的管理
人类的游击反抗
终结者的终结者

PS2 鲸之腹 I 永恒之翼与失去之海

NAMCO 2003年12月
RPG 6800日元



本作由制作《异度传说》系列的Monolith负责制作，游戏画面与FF最新几作的艳丽风格极为相近，在这个世界里，人们都生活在浮空的漂浮大陆中，曾经存在海洋和大地的时代已经成为传说的古老物语。就这样经过了很久的进化，人们的背上逐渐长出了被称为“心灵之翼”的隐形翅膀，只要集中意志力的时候就可出现翅膀实体。但是不满足于现状的人们已经开始对更高的权力产生了欲望，于是邪恶开始蔓延……



绮丽的传奇









永恒的传奇

神秘的传奇





PS2 马克思 佩恩2

ROCKSTAR 2003.12.3
AVG 价格不明

本作之前已在PC上登场亮相，并受到了PC玩家们的一致好评（前提是你得有一台XX的PC），而即将在12月初登场PS2和XBOX的本作绝对是美式AVG玩家的最高期待，根据制作方REMEDY的SAM LAKE所说，“这款游戏将把互动性提升到全新领域，游戏中火爆的枪战、猛烈的爆炸场面将实现与敌人以及周围场景的高度互动，充满表演性的弹道时间再度得以强化，而各角色的动作表现也将大幅提升。”



在本作中，主角不再是单独一个人，游戏中将会出现一些A.I.型的辅助角色。根据LAKE所说，游戏中玩家对待这些角色的不同态度以及实际情况的不同将会导致这些角色在行为上的不同。拥有PS2和XBOX的玩家们在游戏时要时刻注意，本作也是星尘认为的“极恶游戏”之一。

↓顶级光影效果的华美表现可看图示。









↑宏观与微观的权力表现性体现无遗。

PS2 VR战士·CYBER GENERATION

SEGA 2004年夏
ARPG 价格未定

原先就有传闻，SEGA会在GC或PS2上推出“VR战士”的纪念作《VRQ》（Virtua Fighter Quest）如今已经确定发售，正式名称为《VR战士 Cyber Generation～Judgement Six之野望》在PS2和GC上都会推出。

游戏以近未来的世界为舞台，描述一名住在海上都市险路Polis的身为宝物猎人的14岁少年Sei在网络上的假想虚拟世界Nexus，与隐藏在世界背后的巨大组织Judgement Six（简称J6）对抗的冒险故事。

所谓的J6，是由世界上6个巨大企业所构成的集合组织，从兵器开发到国际政治都拥有巨大的影响力，可说是在暗地里操纵整个世界，同时最终目标为支配整个世界的巨大组织。在这个组织中，共有6名干部一起掌控，这6名干部分别是负责组织的统筹与管理的Judgement（审判）；负责一般兵器开发的The Devil（恶魔）；负责掌控国际政治的Wheel of Fortune（命运之轮）；负责国际纷争或恐怖活动等支援掌控的The Moon（月）；负责监视一切，包括J6组织末端的The Tower（塔）；以及最后负责核武、细菌兵器等特殊兵器开发的Death（死神）等等。本作将在2004年夏发售。



PS2 最终幻想XII

SQUARE－ENIX 2004年夏
RPG 价格不明



最近最强的公布新作之一，看看发布会到场的业界人物吧：和田洋一、本多圭司、松野泰已、坂口博信、北濑佳范。

游戏继承掌机FFTA中世纪的幻想风格式世界观，最令人晕晕的是《最终幻想》系列的经典吉祥物之一“莫古”在该作中是以最低等种族的身份出现的，他们的脚下还戴着镣铐。对于这一点松野泰已的解释是：“莫古也应当有它们的阶级，我在八年前就已经想到这一点了，可惜一直都没有机会将其做到游戏中。莫古是很可爱的生物，我们觉得在给他们绑上脚镣后会变得很有趣吧。”—＿＿—b

至于游戏的画面方面，该作图形总监的皆川裕史表示：在本作制作过程中，制作组为了能够在硬件有限的多边形处理能力下表现新的游戏系统耗费了不少的精力。FF12的游戏画面确定比FF10更高并为全自由的3D视点，全新的视觉感受即将登场。

游戏中有长达340米的巨型飞空艇存在，而比之更长的超巨型飞空艇据游戏的艺术总监皆业英夫说：“大量存在”。

游戏音乐由植松伸夫（代表作：本系列）和崎元仁（代表作：奥伽战争系列）共同完成，绝对是最完美的保证。

游戏容量达到了两张DVD，如果是双D5的话不如单D9登场呢，至于双D9的话……那得玩多久啊。

你已经准备好迎接RPG的主席了吗？



↑游戏的战斗极有可能是直接在游戏场景中展开，类似《放浪冒险谭》的战斗很有战略性。



PS2 Rise to Honor

SCEA 2004.2.17
ACT 价格未定



由李连杰主演的PS2动作游戏《Rise to Honor》将于明年2月上市。在该作中李连杰扮演一位忠诚的保镖Kit Yun，而他的老板则是香港臭名昭著的犯罪集团首脑Chiang。游戏是由这位首脑人物被暗杀的事件开始的，他临死前的遗愿就是将一封密函交给还在旧金山的女儿，为了完成Chiang的遗愿，Kit Yun展开了美国之行……

在动作表现方面，游戏中将有3000个以上的动作表现，全部通过李本人的动作捕捉生成。游戏标榜“360度格斗引擎”，玩家可以打倒任意方向攻击而来的对手。玩家只要控制PS2手柄上的类比小摇杆就可以不用转身而直接攻击，五个动作连接起来就可以生成最基本的连续技。









李氏功夫惊现虚拟世界

ARC Outrun2

SEGA 2004年12月
RAC 价格不明



名车、美女、风景是世嘉经典续作《Outrun 2》的三大主题，全法拉力名车登场，本作追求极至的甩尾感，游戏强调简单的操作来实现赛车在多种多样的赛道进行爽快飚车的驾驶感觉，而坐在副驾驶位置上的美女将指引你如何获得更高的点数，游戏模式包括OutRun模式、冒险模式、时间挑战模式、对战模式等，OutRun模式是游戏的普通模式；时间挑战模式可参加国际排名，对战模式可以容许四名玩家同时比赛，冒险模式中主要目的就是赢得美女的“青睐度”，SEGA的街机风范在本作尽显。



PS2 GT赛车4

SCEI 2004年内
RAC 价格未定

GT赛车系列自从1997年12月《GT赛车》第一作发售以来，系列共销售了将近三千万套，而仅是PS2上的《GT赛车3》就有1100万套的夸张销量，而被誉为史上最强赛车游戏的《GT赛车4》则拥有超过50条的赛道、超过500辆的车辆可选，游戏模式共有四种：街机模式、模拟模式、网络对战模式，以及新增的GTUniverse模式。本作即将再铸赛车游戏的金字塔。





↑无可挑剔的游戏画面令人瞠目。



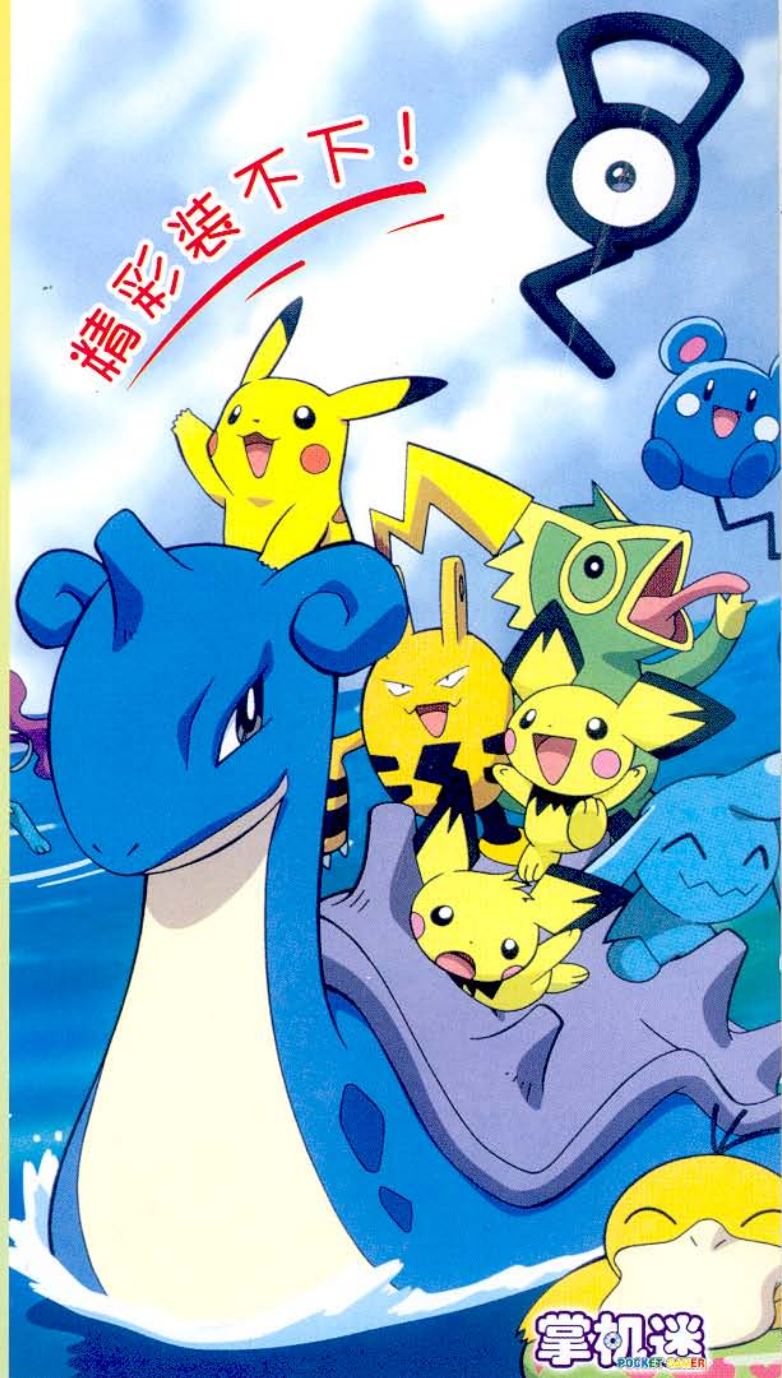


一切都无可挑剔

竞速游戏新概念







精彩装不下！
掌机迷
POCKET GAMER

ISSN 1006-5032



邮发代号：82－648　统一刊号：CN 11－3505/TP

电子游戏软件 Vol.125

地址:北京安外邮局75信箱 邮编:100011 E-mail:vgame@public.bta.net.cn

发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177

订阅:全国各地邮局 邮发代号:82-648 广告经营许可证:京西工商广字0055号

零售价9.8元